ティーツー出版

Randnet

アゲて、サゲて、
動かして…。
動き回って、
ジャンプして…。
巨人のドシンを
大きくしよう。
モニュメントを
15種類ぜんぶ
つくろう。

ヘンな世界の
ふしぎな話。
いろんな謎が
いろいろ解る。
ドシンのことが
ぜんぶ載ってる。



Pāram
(Marigul)
公認

巨人のドシン1
攻略ガイドブック

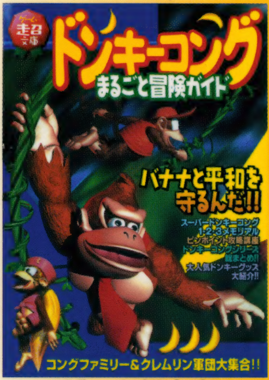
巨人のドシン



みるみるドシンがおおきくなる

NINTENDO64
64DD

好評発売中



ゲーム超文庫
ドンキーコング
まるごと冒険ガイド
★A6判／定価890円（税別）



ポケットピカチュウカラー!
金・銀といっしょ!
ひみつブック
★A6判／定価580円（税別）

品切れの場合は、お近くの書店にご注文ください。

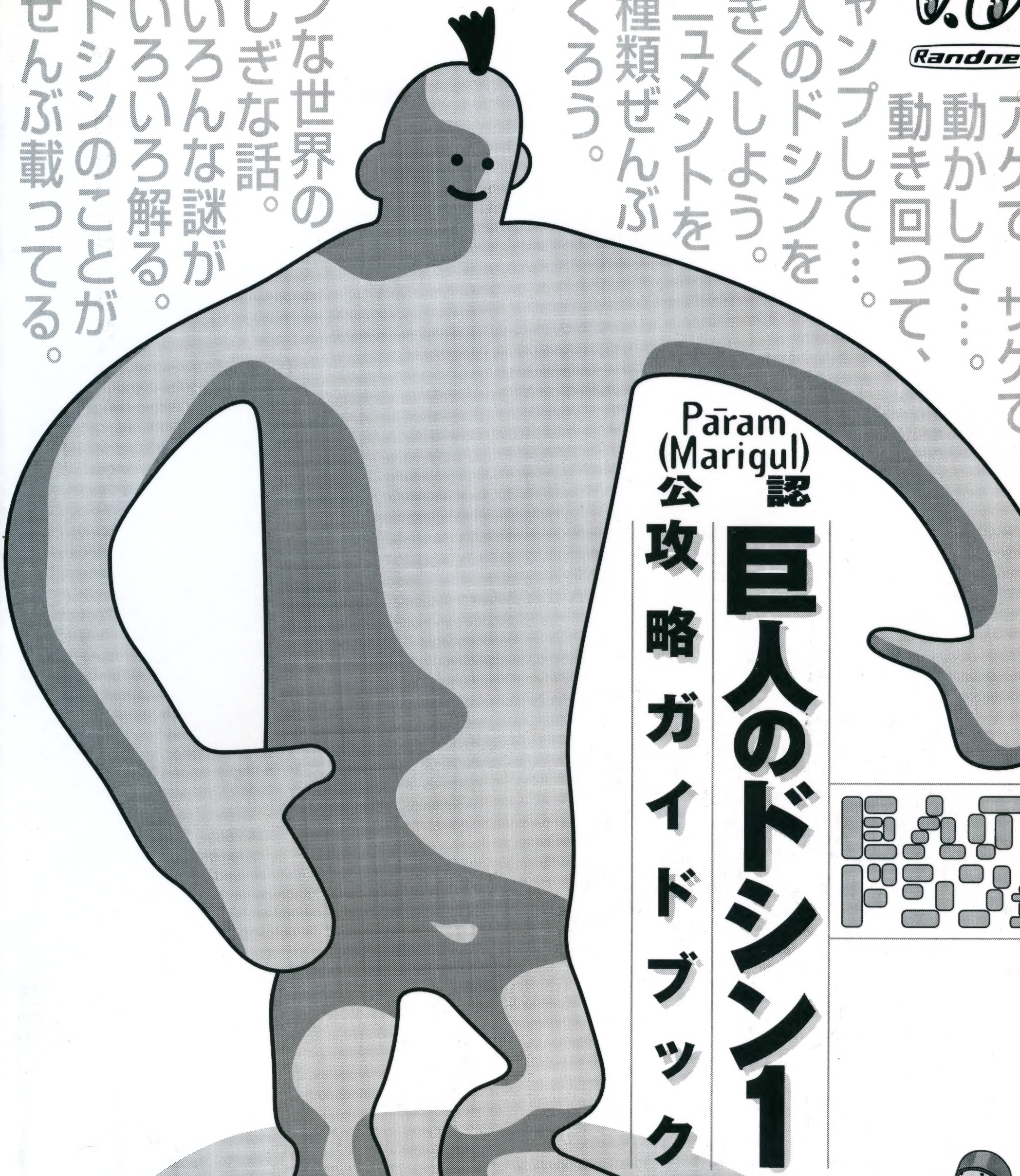
[Illustration]Nendo garaphixxx

ティーツー出版

Randnet

アゲて、サゲて、
動かして…。
動き回って、
ジャンプして…。
巨人のドシンを
大きくしよう。
モニュメントを
15種類ぜんぶ
つくろう。

ヘンな世界の
ふしぎな話。
いろんな謎が
いろいろ解る。
ドシンのことが
ぜんぶ載ってる。



Pāram
(Marigul)
公認

巨人のドシン1
攻略ガイドブック

巨人のドシン



みるみるドシンがおおきくなる

NINTENDO64
64DD

Param(Marigul)公認

巨人のドシン1

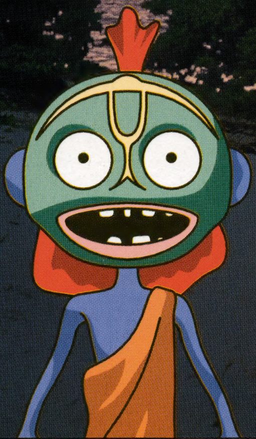
攻略ガイドブック



ワシは　歴史の傍観者…
肉体はとうの昔に失った
いまでは生きているのか　死んでいるのかすらわからない
ワシに出来ることは　この島の出来事を
見つめ続けることだけじゃ
この熱帯の島に暮らす人々は
いつの頃からか　ある噂を語りだした
日の出とともに
「大きな人」が現れるという噂じゃ
「大きな人」は水平線のかなたから、
現れるという…
ワシは待ちつづけている
「大きな人」が現れるという夜明けを…
太陽が目覚める　いつもと変わらない朝…
果たして「大きな人」は現れるんじゃろうか…



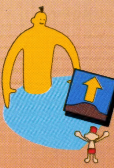


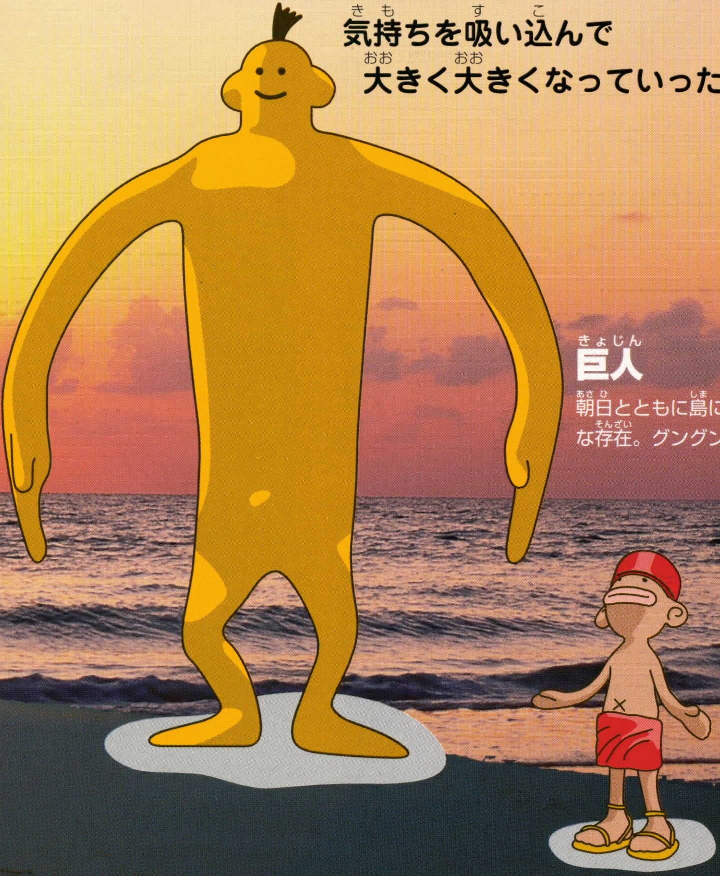


謎の語部
ソドル
バルド島に起きている出来事を
語る歴史の傍観者。謎の人物

現れた！　「大きな人」じゃ　巨人じゃ
ゆっくりゆっくりと　こちらに向かってきている
その振る舞いはおだやかで
やさしいやさしい　黄色い巨人じゃ
巨人は歩き　島の人間と最初の出会いをした
黄色い巨人を見た人間は
巨人の登場に驚くよりも
その大きさが小さかったのでびっくりした
ところがじゃ
その巨人が大きく大きくなっていくので
またびっくりしたんじゃ
人間が喜んだり怒ったりする
気持ちを吸い込んで
大きく大きくなっていったのじゃ…







巨人

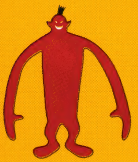
朝日とともに島に現れる、不思議な存在。グングン大きくなる

島の人間

巨人の接しかたによって巨人を好きになったり恐れたりする

Param(Marigul)公認
巨人のドシン1　攻略ガイドブック

もくじ。





Doshin The Giant 1

ドシンのシステム。

プレイ画面の見かた

プレイに入る前に、まずはプレイ画面の見かたを覚えておこう。

ドシンカウンター（ショート）

現在、巨人が人間から受けているハート／ドクロの割合を表示している。赤がハート、青がドクロを示しているぞ。

巨人

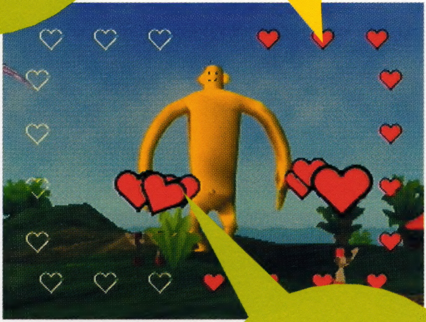
プレイヤーが動かすキャラクターである、巨人だ。ゲーム中どんどん大きくなっていくが、小さくなることはない。

ドシンカウンター（グランデ）

ハート／ドクロを吸収した時に表示される。カウンターがハートかドクロの一方で満たされると1段階巨人が大きくなる。







ハート/ドクロ

人間を手伝ったり邪魔したりすると、ハートやドクロを出す。それらは巨人の周りをしばらく漂ったのち、体に吸収される。

メッセージ

画面下に謎の語部ソドルのセリフが表示される。巨人の状態や、プレイのアドバイスを教えてくれるのだ。

アイテム

ボックスや木、人間、建物などがある。ボックスは踏みつけると開き、中から木や人間、ハートやドクロが出てくるぞ。

マップ

バルド島の全体図の表示。巨人の行動しだいで島の形も変化していく。また、巨人の現在位置や集落の場所などもわかるぞ。

視点を変えてみよう

Cボタンユニットで視点を変えられるのだ。

Cボタンユニットを押すことで視点を変更できる。小さいものを見る時は「ヘンポ視点」を使えば人間に近い視点になるぞ。

視点の操作方法

- ▲ボタン：押せば押すほど巨人を見下ろす上からの視点になる。
- ▶ボタン：視点が右に回転する。
- ◀ボタン：視点が左に回転する。
- ▼ボタン：押せば押すほど巨人を見上げる下からの視点になる。
- ▼ボタンを何度か押す：ヘンポ視点になる。
- Zトリガーボタン＋▲ボタン：ズームアップする。
- Zトリガーボタン＋▼ボタン：ズームダウンする。

見上げる視点



見下ろす視点



ヘンポ視点



マップの見かた

マップ画面のアイコンの意味を覚えよう。

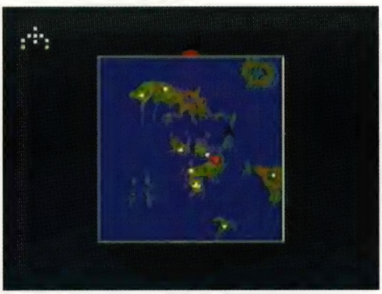
スタートボタンを押すと巨人が居眠りを始め、サブメニューが開く。ここではセーブをしたり、マップ画面を開いたりできるぞ（十字キーを押すことでも開ける）。マップ画面に表示されるアイコンの意味は以下の通り。

●サブメニュー



3Dスティックで項目を選択し、Aボタンで決定

●マップ表示



- ○ 人間の集落がある場所。
- モニュメント建設中の集落。
- モニュメントがひとつ以上ある集落。
- △▲ 巨人の現在位置と向いている方向。
- ☒ 災害が発生している場所。

巨人の動かしかた

ここでは巨人の操作方法を解説するぞ。複雑なボタン入力が必要なアクションもあるので、しっかり覚えよう。





Lトリガーボタン
写真を撮る時に押す。撮った写真は「思い出アルバム」で見られるぞ。

Bボタン
押すと巨人がジャンプするぞ。足元の土地を下げる時に使うのだ。

Rトリガーボタン
押すとラブ巨人はヘイト巨人に、ヘイト巨人はラブ巨人に変身する。

Cボタンユニット
視点変更に使用する。▼を押し続けるとヘンポ視点にできるのだ。

十字キー
押すとマップ画面を表示することができる。もう一度押すと消せるぞ。

Zトリガーボタン
地面のアゲ・サゲ、物を持った時に視点を180度変えるのに使う。

スタートボタン
サブメニューを表示したり、サブメニューを閉じたりするのに使う。

3Dスティック
倒すと巨人が歩く。少しだけ倒すと人を踏まないすり足になる。

Aボタン
ラブ巨人は地面を引っ張り上げたり、物を持ち上げたりするのに使う。
ヘイト巨人なら片手と両手、2種類のパンチを繰り出すことができる。



3Dスティック

歩くのに使うだけではなく、色々なアクションに使用するぞ。



進みたい方向に倒す

巨人は3Dスティックを倒した方向に進む。少しだけ傾けると人を踏まないすり足になる。また、巨人は何かにつまずいて転びそうになることがある。そういう時は後ろ方向に連打すれば、踏ん張ることができるのだ。他にもアゲ・サゲしながら移動する時にも使うぞ。

歩く。（あるく）



巨人への変身

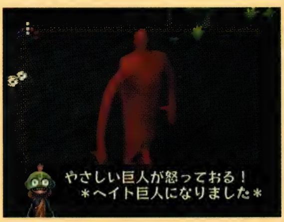
Rトリガーを押すだけでいつでも簡単に変身できるのだ。



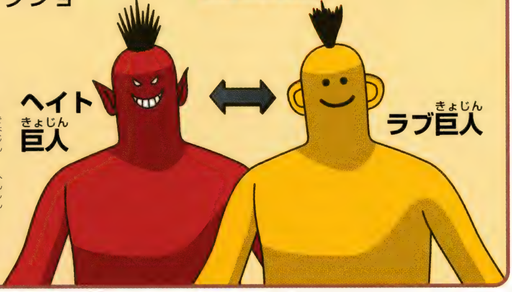
を押す

ラブ巨人は優しい黄色い巨人、ヘイト巨人は破壊の赤い巨人だ。Rトリガーを押せばいつでもラブ巨人からヘイト巨人、ヘイト巨人からラブ巨人に変身できる。Aボタンを使ったアクションが変化するぞ。

変身。（へんしん）



ヘイト巨人に変身するだけで、人間に恐れられる



Aボタン

ラブ巨人とヘイト巨人で違うアクションをするぞ

Ⓐを押し続ける



正面に人間や木、ボックスなどがある状態で、Aボタンを押せばそれを持ち上げる。

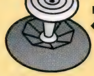
また、この状態のまま3Dスティックを倒すと、倒した方向に人間や木、ボックスなどを持ったまま歩くことができる。その後、Aボタンを離すと、少し前方に投げ出す。

持ち上げる。
もちあげる





Ⓐで地面をつかみ



を巨人の背中方向に倒す

何もない土地でAボタンを押せば、両手を伸ばして地面をつかむ。さらにAボタンを押したまま3Dスティックを巨人の背中方向に倒すと、地面を引っ張り、盛り上げること（アゲ）ができる。あるポイントだけを盛り上げたいときに使おう。

アゲ。

▼ヘイト巨人の場合

Ⓐを押す

ヘイト巨人の場合、Aボタンを押すと、両手で目の前の地面を叩きつける。これにより正面の建物を破壊することができる（人間は攻撃できない）。

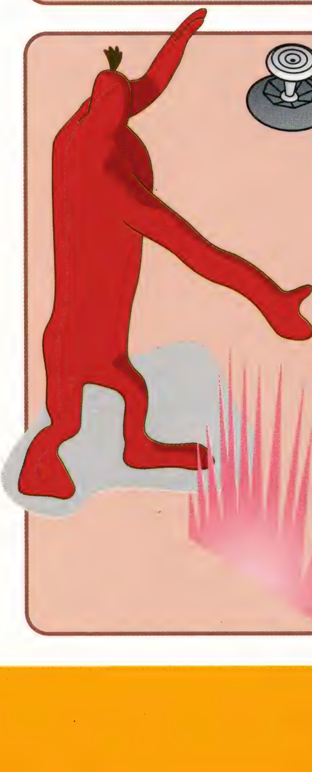
また、叩いた地点を中心として、円形に土地をサゲる効果があるのだ。



はかい

破壊。

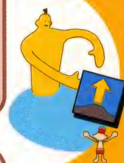
を倒しながらⒶを押す



ヘイト巨人は、３Dスティックを倒してAボタンを押すと、右手を振るい、地形を変えてしまうほどのパワーを持つ衝撃波を放つ。衝撃波は巨人の正面よりやや左を走り、建物を破壊したり、地面をサゲる効果がある。人間や木も吹き飛ばす。

衝撃波。

しょうげきは



Bボタン

土地をサゲるほかに、雨雲を頭で消すという効果もある



Bを押す

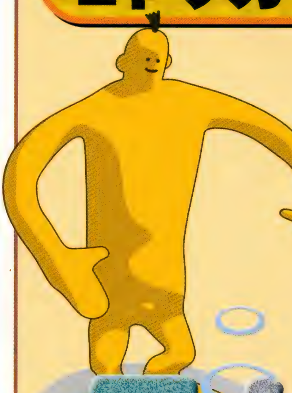
Bボタンを押すと巨人がジャンプ。着地の際に巨人の重みで着地地点周辺の土地をヘコませる（サゲ）ことができる。また、集中豪雨の災害イベントが起きた時は、ジャンプで頭をぶつけて雨雲を消すこともできる。

ジャンプ。



Zトリガーボタン

アゲ・サゲや、物を持っての視点反転に使うぞ



Z + A =アゲ

Z + B =サゲ

Zトリガーボタンと Aボタン、Bボタンの同時押しで地面をアゲ・サゲする。この状態で3Dスティックを倒すと、歩きながらアゲ・サゲができる。また、物を持った状態でZトリガーボタンを押すと、180度視点を変えられる。

アゲ・サゲ。

十字キー

を押す

サブメニューを開かなくても、十字キーを押せば一定時間、画面にバルド島のマップが表示される。

マップの表示中に、もう一度十字キーを押せばマップを消せるぞ。



歩きながらマップを確認できるので重宝する機能だ

Lトリガーボタン

を押す

ゲーム中にLトリガーボタンを押せば写真が撮れる。1枚でも写真を撮ればタイトルメニューに「思い出アルバム」が追加され、そこで写真をじっくり見ることができる。



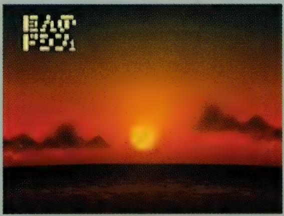
いつでも写真は撮れる。ベストショットを狙おう

記録のしかた

『巨人のドシン1』ではひとつだけゲームの記録ができる。ここでは記録の方法を説明しておこう。

●島の一日を終える

島の一日の最後までゲームを遊ぶと、巨人のデータが表示され、タイトル画面に戻る。この時点で記録されている。



島の一日は約30分間。日没と共に記録がなされる

●ゲームを中断する／サブメニュー

ゲーム中にサブメニューを開き「ゲームを中断する」を選択する。

●ボーッとする

ゲーム中、長時間コントローラに触らないと、巨人が昼寝し、記録される。



コントローラに触らずに4分ほどたつと記録する

世界の巨人伝説 その1

ギリシア神話の巨人



世界中に伝わる神話伝承に巨人は登場しているが、特にギリシア神話には多くの巨人が登場する。

ギリシア神話ではまず原初にカオス（混沌）という神が生まれ、その後次々にガイア（大地）、タルタロス（冥界）、エロス（愛）という神が生まれた。



次にガイアは自分と同じ大きさのウラノス（天）を産み、さらにガイアとウラノスの間には数多くの子供が生まれる。それがキュクロポス族、ヘカトンケイル族、ティターン族の３種族の巨人だ。

キュクロポスはひとつ目の巨人族だ。一般には英名のサイクロプスのほうが有名かもしれない。彼らは地中海に浮かぶ島、シシリア島に住んでいて、優れた鍛冶、造船、建築技術を持っていたという。しかし長い年月を経て、牧畜しかできない凶暴な種族になってしまった。彼らは人間を好んで食べたという。

ヘカトンケイル族は100の腕と50の頭を持つ巨人。ティターン族はもっとも人間に近い姿をした巨人で、彼らはギリシア神話最初の十二神として知られている。

北欧神話の巨人

北欧神話では、大地も海も空もなかった大昔、世界の中心にギンヌンガという大きな空洞があり、ふちにある氷のしずくから、まず原始の巨人ユミールが誕生する。

このユミールのわきの下から男女の巨人が生まれ、巨人族が増えていった。のちにユミールは自らの子孫であるオーディンら３人の神に倒される。彼の体からあふれる血が海になり、肉が大地に、骨が岩に、髭が木に、脳が雲に、頭蓋骨が天になったという。





Doshin The Giant 1

ドシンの遊(あそ)びかた。

ドシンの遊びかた　その1

アゲ・サゲで地形を変えよう

「巨人のドシン1」の楽しさの秘密は、地面をアゲ・サゲして地形を変えるという「砂遊び」の面白さにあるのだ。

地面をアゲまくる

「アゲ」を駆使して、土地を隆起させるのだ

まずは地面を引っ張り上げてドンドン高くしてみよう。１回のふんばりで盛り上がる高さは、ドシンが大きいほど増えるので、小さいドシンでは大きい山を作るのに時間がかかってしまう。



かなり高い山を作った。うーん、絶景かな、絶景かな



高い高い山脈を作る

山を作るにゃコツがある

そのうちいくら引っ張っても盛り上がらなくなってしまう。周囲をある程度高くする必要がある。



まずは周りを高く整地しておく。Zトリガーボタンの「アゲ」を使うと楽だ



このように山脈を作ったほうが、高い山を作りやすい



作った土台の上で地面を引っ張り上げる。よいしょ、よいしょ

地面をサゲまくる

連続ジャンプで地面を水浸しにしよう

今度はジャンプで地面をドンドン「サゲ」てみよう。やはりドシンが大きいほうが早く地面が沈下する。

同じ場所でジャンプを続けていると、ある程度でそれ以上サゲられなくなる。周囲をもっと下げる必要があるのだ。



どんどんサゲてスタート地点もごらんの通り、水浸しだ

深い深い海溝を作る

「サゲ」の究極に挑むこと。それは水との戦い

ヘンポの少し上くらいまで水に浸かると、浮力が働いてジャンプではサゲができなくなる。動きも鈍くなるので、ドシンをできるだけ大きくして海溝作りに挑もう。



水中では浮力が働いてジャンプの効果がなくなる



Zトリガーボタンと B ボタン同時押しでサゲる

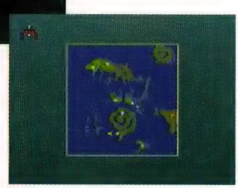
自分だけの島を創造する

アゲ・サゲを使いこなし個性的な地形を作ろう

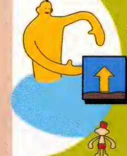
地形を自由自在に作れるようになったら、バルド島の全体を作り変えてしまおう。完全に区画整理された人工島にしてしまうもよし、何かのキャラクターの形を模してみるもよし、自分だけの箱庭世界を創造するのだ。



こんな地形を作ってみた。砂場遊びの感覚だね



渦巻きにしてみたぞ。まるで、神様になった気分だ



ドシンの遊びかた　その2

とにかく大きくなろう

「大きくなってみたい」。誰もが持っている願望じゃないかな？
「巨人のドシン1」ではその夢を体験することができるんだ。

(愛)を集めて大きくなる



人間たちを手伝ってハートをたくさん集めよう

ラブ巨人は物を持ったり土地をアゲたり、人間たちを手伝うことができる。見た目も愛らしく、人間たちからハートを集めやすい。基本的にはラブ巨人でハートを集めて大きくなっていこう。



木を植えたり土地を上げたりして世話をすると大きくなる

簡単にを集める方法

人間を増やして一度にたくさんハートをゲット

マメに人間の世話をすると、人間が巨人の姿を見ただけでハートを出してくれるようになる。集落の人口が多ければ多いほどハートが集まるので、集落の人口アップを図ろう。

また、建物を持ち上げて、下から出るボックスを探すという手もある。



別の集落から人間を連れてくれば好感度も人口もアップ



建物の下でハートのボックスを探してみよう



(憎しみ)を集めて大きくなる

人間たちに嫌がらせをしてドクロを集めよう

ドシンカウンターがドクロで埋まっても、巨人は大きくなる。あやまってドクロのボックスを開けてしまった時などは、いっそのことヘイト巨人になってドクロを集めたほうが、より早く大きくなることができるぞ。



ヘイト巨人は破壊の巨人。人間への嫌がらせに力を発揮する

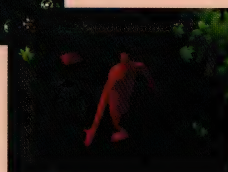
簡単にを集める方法

人間は生かさず殺さず。憎まれるにもコツがある

人間をただ踏み潰せばドクロを集められるかといえば、そうでもない。人間が死ねばその分ドクロを出す人間も減ってしまう。衝撃波を使って建物だけを壊すのがコツだ。



衝撃波を使えば人間を傷つけずに建物だけを壊せる



緑地があれば人間はまた建物を作る。それをまた壊そう

楽園の力で大きくなる

木々を集め、植物のパワーで大きくなる

木々を1か所に集めると大きくなる。これを楽園という。楽園の中央に立つと、巨人は植物のエネルギーを吸い取り大きくなることができる。その代わり周囲の植物は消えてしまうので、島の自然を守るためにも多用は禁物だ。



楽園に入ると緑の光を吸収し、巨人は大きくなる



ボックスで木を出して楽園を作れば、島の木は減らない

ドシンの遊びかた その3

モニュメントを人間に作らせよう

「巨人のドシン1」にはいろいろな遊びかたがあるけど、人間たちにモニュメントを作らせることが最大の目的なんじゃないだろうか？

集落を作る



新たな集落を作って人間を住まわせよう

島を歩いていると普段と違う音楽が流れることがある。そこが「集落のタネ」のある場所だ。ここに人間を連れてくれば、新しい集落を作り始めるぞ。



人間を抱えて移動し「集落のタネ」の上で落とそう

人間たちの要求に応える

人間が何を欲しがっているのかを見定めよう

集落を発展させるため、人間たちは巨人に何かを要求してくるぞ。人間の持つ欲求はアイコンで表示される。内容は左下枠内の３種類がある。

人間の欲求を示すアイコン

- （木のアイコン）木を植えたいという欲求。矢印の指す場所（荒れ地）を緑地にしたがっている
- （上矢印のアイコン）地面をアゲたいという欲求。矢印の指す場所（海）を陸地にしたがっている
- （下矢印のアイコン）地面をサゲたいという欲求。矢印の指す場所（山）を平地にしたがっている



人間が何か要求を出している。どうも木を植えて欲しがっているようだ



白い矢印の指すポイントを狙って、木を落っことす。よし、命中だ

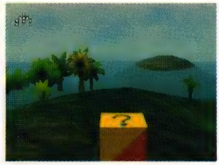
ボックスを手に入れる

建物を持ち上げて ボックスを手に入れよう

人間たちの作った建物を持ち上げると、下からボックスが出てくる。ボックスは踏むと開き、中からは木、ハート、ドクロが出てくる。ボックスを利用して、集落を発展させよう。ボックスは巨人が大きいほど開けやすいぞ。



ボックスの中身は、上に描かれている絵でわかる。状況により必要なボックスを開こう



空からもボックスが落ちてくる（スペシャルボックス）。中身は開けてからのお楽しみ

人間を増やす

人間を連れてきて 集落の人口を増やそう

集落の人間が多ければ多いほど、建物を作るスピードが速くなり、集落は発展しやすくなる。建てた家の数が多いほうが人間は増えやすいが、さらに他の集落の人間や迷子の人間を連れてきて、人口をアップさせよう。



人口が増えれば建物がどんどん建つ。さらにもらえるハートも増えるので一挙両得だ

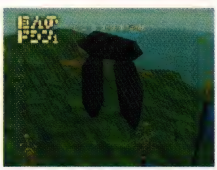


スペシャルボックスの中からは、人間が出ることもある。育てている集落に住まわせよう

モニュメント建設

人間たちのモニュメント作りを支援しよう

人間たちは集落が最大まで発展するとモニュメントを建て始める。モニュメントの建設は敷地内が緑であふれていればいるほど、参加している人間の数が多ければ多いほど、スピードが上がる。まめに支援してあげよう。



モニュメント完成！モニュメントの種類は、集落の種族の色の組み合わせにより変化する



大きいモニュメントほど、完成までに時間がかかる。木や人間を増やして急がせよう



モニュメント制覇への道

ここでは実際に最初からゲームをプレイしつつ、モニュメント作りの流れを解説していくぞ。あくまで一例として参考にしてほしい。

1 巨人誕生！



ついに伝説の巨人が誕生！　ゆっくりと岸に近づいていく

巨人出現す。そして人間と出会う



朝日が昇るとともに海から巨人が出現した。巨人はよちよち歩いて上陸し、人間と出会った。赤い帽子の種族だ。木のマークのアイコンを出している。まずはこの集落から発展させるとしよう。



上陸してすぐに人間発見。しかもいきなり木を要求された

2 人間の面倒を見る



この集落は緑が少ないので、人間たちは木を欲しがるようだ

人間たちは木を得ると建物を作り始める

人間たちはとにかく木を欲しがる。少し南にいくと木が密集して生えているので、引き抜いて持っていってやる。木を植えると、地面が緑地になり、人間たちがあっという間に家や畑を作っていく。



集落の近くに楽園を発見。吸収しないように注意して引き抜く

3 モニュメント建造計画始動！



大きくなった分スピードは速まったが、小回りがきかない



集落の人間たちが走りだし、モニュメント建設が計画された

大きくなってラクチンだけど、その分……

何度か往復して木を植えていると建物が増え、人間も増えてきた。木を植えるたびにハートが集まるので巨人がどんどん大きくなる。歩幅も大きくなり歩くスピードが速くなる。調子に乗って歩いていたら人間を踏んでしまった。

家や畑が8個ほどできたところで、突然人間たちが1か所に集まり、モニュメントを建て始めた。



4 種族をまぜ合わせて新しい文化を作る

今度は2色混ざった集落を作ってみた

集落の全員がモニュメント建設に入り、することがなくなってしまったので、少し遠出をしてみることにした。海を越えて北に向かうとここにも赤色の種族がいる集落があった。さらに海を渡って北上すると、波打ちぎわを歩く青色の種族を発見。抱き上げて南に戻りさっきの赤の種族の集落に混ぜる。これで赤青の集落ができた。



最初の集落を出て歩いてみる。こっちには何があるのだろう



青の種族を連れ帰り、赤の集落に混ぜてみる。旗が赤青に……

5 平積み型ドルメン完成 そして…

赤の集落でモニュメントが完成、日が暮れる

青赤の集落の世話をしていると、最初の集落でモニュメントが完成した。なんだかどこかで見たような形だ。記念写真を撮っておく。

空があかね色に染まり、巨人の動きがスローになる。日が沈み、島の一日が終わる。

よし、タイトル画面で「モニュメントファイル」や「思い出アルバム」を確認しておこう。



ついにモニュメントが完成。しかし、こんな形とは……



島の一日が終わった。タイトル画面にメニューが増えているぞ



6 竜巻来襲す

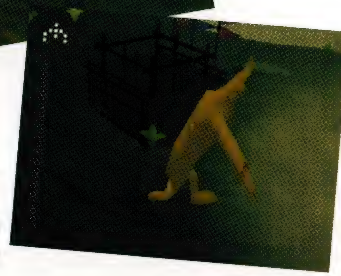
再び巨人登場し、青赤モニュメント計画始動

巨人が再び現れた。しかしまた元の小さな巨人に戻ってしまった。すごくのろく感じる。しょうがない、手近な楽園にいってパワーを吸い取り、何段階か大きくする。

青赤の集落でもモニュメント計画が発動。ところが突然災害が発生。竜巻だ。マップで竜巻の場所を確認。まずい、モニュメントの近くだ。何とか食い止めなくては。



二代目の巨人が登場。でも大きさは小さい。緑の力を借りよう



青赤のモニュメントが危ない。何とか竜巻を押し返さなければ

7 今度は集会所が完成

竜巻をしのぎ、ふたつ目のモニュメント完成

竜巻はなんとかしのぎきった。後はモニュメントを完成させるだけだ。竜巻のせいで逃げ出した人間たちを連れ戻し、建設中のモニュメントの敷地に投げ入れる。さらに他の集落から人間を連れてきて人手を増やす。

苦労のかいあってモニュメントが完成した。「集会所」だ。

さて、次はどの種族で作ろう？



どんどん人を連れてきて、モニュメント建設のスピードアップ



集会所が完成。ふたつの種族を組み合わせただけに、カラフル

8 さらに新種族を発見！

黄色い種族をボックスからゲット！

午後になり、落ちてきたスペシャルボックスを開けたら黄色い人間が出てきた。新種族だ！

集落のタネのある浅い海を盛り上げ、陸地にして黄色の集落を作る。さらに周囲を山で囲って竜巻対策をしておく。

残るモニュメントは14個。まだまだ先は長い。全部を完成させた時、一体何が起こるのだろうか？



スペシャルボックスからは人間が出ることがあるのだ



計画して新しく集落を作れば、災害の予防はバッチリだ



世界の巨人伝説 その2

日本の巨人



日本にも巨人伝説がある。例えば「鬼」がそうだ。

平安時代の中期。京都の大江山というところに酒呑童子という鬼が住んでいたという。身長は3m。人をさらっては食っていたらしい。

しかし、酒呑童子など比較にならないほどの「巨人」の伝説が日本にはある。



ダイダラボッチである。ダイダラボッチの伝説は日本の太平洋岸の広い地域に数多く伝わっていて、地方によりダイダラボウ、デイダラボッチ、ズーダラボッチなどいろいろな呼ばれかたをしている。

伝説の内容も地方により様々だが、ダイダラボッチが歩いた足跡にできたという池や沼があったり、山に腰掛け、海に手を突っ込んで大きな貝を拾って食べていたという話が残ったりしている。しかしもっとも有名なのは、ダイダラボッチの山作りに関する伝説だろう。

例えば富士山をダイダラボッチが作ったという伝説はあちこちに残っている。富士山に盛るために土をすくったあとが琵琶湖であり、土を運んでいる時にこぼれた土で出来たという山もある。また富士山と筑波山のどっちが重いのか調べようとして、天秤で担いだところ、天秤棒が折れ、筑波山が落ちたショックでふた峰に割れてしまったとか、浅間山をひとまたぎしたとか、とにかくそのスケールの大きさには驚かされる。

巨体に似合わず、性格は無邪気で人の好いところもあり、人間を手伝ってくれたという民話もある。一方で、人間を困らせる悪者として伝わる地域もある。そんなところは「ドシン」によく似ているかもしれない。





Doshin The Giant 1

ドシンのひみつ。

巨人の住む島 バルド島大図解!!

ゲームスタート時のバルド島マップを大公開。このあと島は、巨人の影響でどんどん変わっていくぞ。

初期の集落

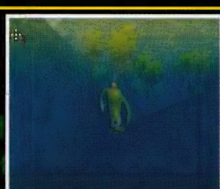
マップ上に打たれた点は、ゲームスタート時にすでにある集落と「集落のタネ」の位置を示している。点の大きさは集落の規模を表していて、点が大きいほど集落が大きく発展するぞ。

- 白 ―― 集落のタネ
- 赤 ―― 赤文化の集落
- 青 ―― 青文化の集落
- 黄 ―― 黄文化の集落
- 緑 ―― 緑文化の集落
- 赤青 ―― 赤青文化の集落

峡谷
切り立った崖で構成された峡谷。奥の湖を盛り上げれば集落となる。ただし開拓するのは大変だぞ。



十文字海溝
海溝が十文字に重なり、四方に島がある。種族を分別して管理するにはうってつけだ。





火山島

恐らくかつて海底火山の噴火でできたのであろう島。竜巻や火事を寄せ付けない天然の城塞都市にできるぞ。



緑種族の島

貴重な緑種族が大勢住んでいる島。周囲を山で囲まれた盆地なので、竜巻の心配がないという利点がある。



赤青種族の島

最初から2色混合の文化を持っている唯一の集落。ただ人口は少ないので、モニュメントを建てさせるのは大変。





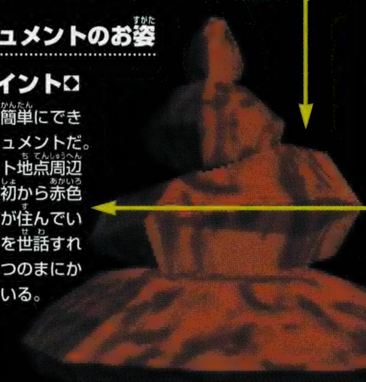
すばらしき せかい モニュメントの世界

ここではモニュメントのデータを15個分掲載するぞ。
最後のモニュメントは謎のままにしておく。自分の目で確かめてほしい。

ファイルの見かた

平積み型ドルメン
ひらづみがたどるめん

モニュメントのお姿



◘ポイント◘
最も簡単にできるモニュメントだ。スタート地点周辺の、最初から赤色の種族が住んでいる集落を世話すれば、いつのまにかできている。

集落の種族



ウーム、どこかで見たような形じゃな

モニュメントのお言葉

僕は赤い巨岩を積み上げられて人間たちによって作られたモニュメント。この赤岩は切り崩して建造物の材料によく使われているみたい。材料が大量に余ったから作られたのかなぁ？
ところで、僕のこの●●●ってなんだか●●じゃない？
どう？　どう？　どう？
もっと品のいいデザインにして欲しかったよ!!!

モニュメントのお名前
ドルメンとは巨岩を積み上げて作る建築物。

モニュメントのお姿
地上絵などの巨大な物は少し縮小して掲載。

集落の種族
集落の種族の文化を表す。この場合人口の配分（比率）は関係ない。

ポイント
そのモニュメントを建てるための簡単なワンポイントアドバイス。

ソドルの感想
建てられたモニュメントに対するソドルのコメント。

モニュメントのお言葉
モニュメントのモニュメントによる、モニュメント自身の解説。

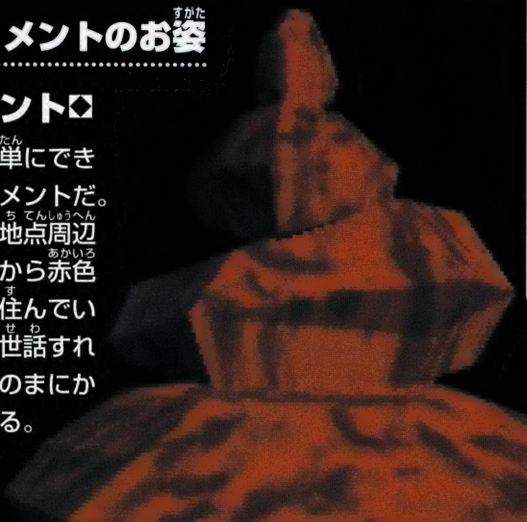
平積み型ドルメン

ひらづみがたどるめん

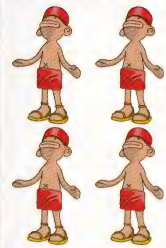
モニュメントのお姿

◆ポイント◆

最も簡単にできるモニュメントだ。スタート地点周辺の、最初から赤色の種族が住んでいる集落を世話すれば、いつのまにかできている。



集落の種族



ウーム、どこかで見たような形じゃな



モニュメントのお言葉

僕は赤い巨岩を積み上げられて人間たちによって作られたモニュメント。この赤岩は切り崩して建造物の材料によく使われているみたい。材料が大量に余ったから作られたのかなぁ？
ところで、僕のこの●●●ってなんだか●●じゃない？
どう？　どう？　どう？
もっと品のいいデザインにして欲しかったよ!!!



門型ドルメン

もんがたどるめん

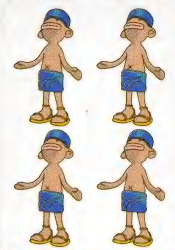


モニュメントのお姿

◆ポイント◆

スタート地点の島より北方に小さな島がふたつあり、それぞれに青色の集落がある。そのうちひとつを世話してモニュメントを建築させよう。

集落の種族





ホッホ…、大地に屹立せんとする垂直への意志の現れじゃな



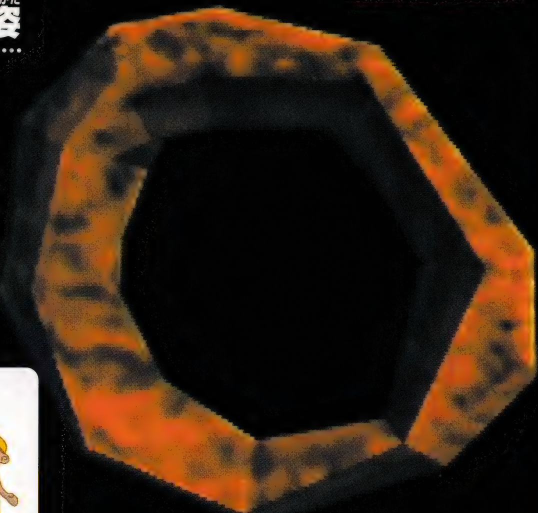
モニュメントのお言葉

俺、ドルメン。ドルメンとは巨石を積み上げて作られた原始的な建築物のことだ。人間たちは俺をどんなつもりでこんなカタチにしたのかわからない。俺の考えを申し上げる。2本の柱の上に乗っている巨石が、天を表現していると考えれば、人間は自然を模倣することで、人工的な自然環境を作り始めているんじゃないだろうか？
だとすると、俺は文化的に重要な存在なんだぜ。自然からの自立という意識が芽生えたということなんだから。

穴あきドルメン

あなあきどるめん

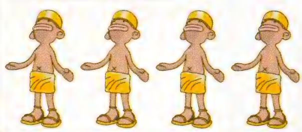
モニュメントのお姿



◆ポイント◆

黄色の種族は、はるか北西にある大きな島に住んでいる。この種族は数が少ないので、誤って踏んづけて人数を減らさないように注意しよう。

集落の種族



真ん中の
穴は
何を意味して
おるのかの？



モニュメントのお言葉

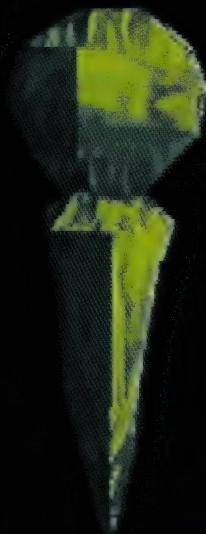
私、ドルメンなんだけど～。特徴としては、ど真ん中に穴があいていることなのよー！
●●●●の表れ？　なんてね。
それじゃ、直球ど真ん中か。
でも、私の穴の真ん中をくぐると、子宝に恵まれるっていうのが島中の噂になっているみたい。島のあちらこちらから、私の穴をくぐりにくる人たちが大勢いるの。私自身にはそんな力はないのにね～。
迷信よ！
め・い・し・ん。
人間って面白いわ～。



柱型ドルメン

はしらがたどるめん

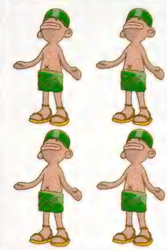
モニュメントのお姿



◆ポイント◆

緑色の種族は、東の島の盆地に住んでいる。ここで作れば簡単だが、彼らは山の上に建物を作りたがるので周囲を整地する必要がある。

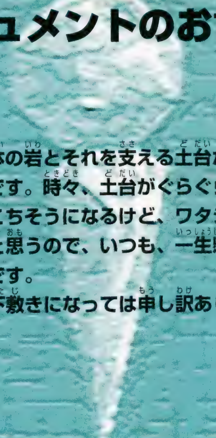
集落の種族





**微妙な
バランスで
立って
おるのぅ**

モニュメントのお言葉



ワタシは球体の岩とそれを支える土台からなるドルメンなのです。時々、土台がぐらぐらと揺れて球体が落っこちそうになるけど、ワタシそれは大変にマズいと思うので、いつも、一生懸命ふんばっているのです。
人間たちが下敷きになっては申し訳ありませんからね。

集会所 しゅうかいじょ

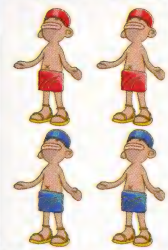


モニュメントのお姿

◆ポイント◆

南方の島には最初から青色と赤色の混じった集落があるのだが、人口が少ないので、ここで建てるなら人間を連れてくる必要がある。

集落の種族



人間たちが集う場所のようじゃな



モニュメントのお言葉

ワシはドルメンたちに比べると高度な建造物じゃろ。人間たちは知恵がついて豊かな精神を獲得したんだな。
ワシの内部では集落の重要な神事が開かれている。中に入ることが出来るのは４人の長老だけなんじゃ。神事が始まると他の者は近づくことさえ許されない。神事の内容は秘密……。
でも、ちょっとだけ教えちゃおうかな。
四角いテーブルの各辺に彼らは座る。そして、小さな小さな石を混ぜ合わせるのじゃ。神事は比較的静かに執り行われる。
だが、時折、「●●●●●●●●●●●」などの謎の呪文が絶叫されておる。

噴水

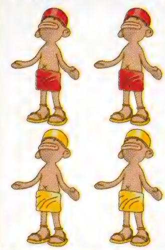
モニュメントのお姿

◆ポイント◆

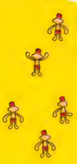
スタート地点近くの赤色の種族が住んでいる集落のひとつに、スペシャルボックスから出した黄色の種族を混ぜるのが手っとり早い。



集落の種族







ずいぶん洒落たものを作りおったもんじゃ



モニュメントのお言葉

僕はね、いつも水を吹き出してるんだ。ぴゅー、ぴゅー、とね。大地の起伏が激しいこの島では農業や飲料水に利用できる水資源は意外に少ないみたい。そのため、全島で盛んに井戸が掘られているってわけ。僕も最初はそんな素朴な井戸のひとつだったけど、腕に覚えのある職人肌の住民たちが豪華な装飾を施して、こんなビューティフルな姿になったんだぜ。

物見の塔

ものみのとう

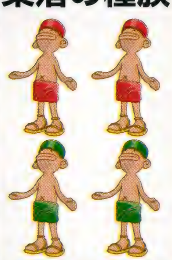
モニュメントのお姿



◘ポイント◘

周辺に赤色種族が大勢いるスタート地点と、緑色種族が住む東の島との間にある、海中の集落のタネを浮上させ、そこで建てさせるのがよい。

集落の種族



これで、周りの風景を見物しようとしておるのかのぅ



モニュメントのお言葉

コツコツと煉瓦を積み上げて作られた私。全身に施されている様々な紋様にはこの島の物語が刻まれています。
私の頭頂部には村の人間が登ります。そして、周囲に異変がないか常に見張っています。
秘密なんですけど、私の内部には●●●があって、そこではある特殊な●●が研究されているのです。私はその内容を全て、知っているのですが、それを公開することは控えさせていただきたく思います。
なぜならそれは…おっと、うっかり言ってしまいそうになりました。私、これ以上何も申しません。これから貝になります。……。



墓碑（ぼひ）



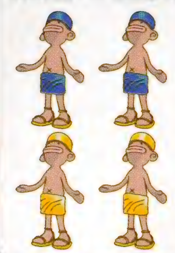


モニュメントのお姿

◆ポイント◆

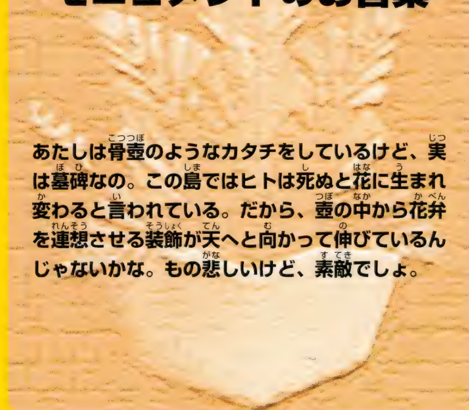
スペシャルボックスから黄色の種族を出すか、やや強引だが、青色の種族を抱いて、北方の島の黄色種族の集落まで海を渡っていくかしかない。

集落の種族





鎮魂のための記念碑じゃな



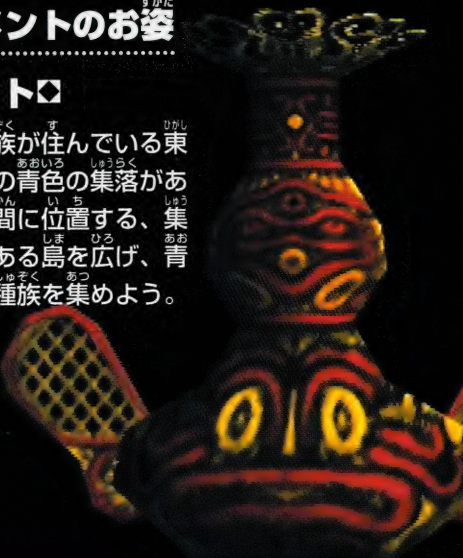
モニュメントのお言葉

あたしは骨壺のようなカタチをしているけど、実は墓碑なの。この島ではヒトは死ぬと花に生まれ変わると言われている。だから、壺の中から花弁を連想させる装飾が天へと向かって伸びているんじゃないかな。もの悲しいけど、素敵でしょ。

モアイ

もあい

モニュメントのお姿



◘ポイント◘

緑色の種族が住んでいる東の島と、北の青色の集落がある島との中間に位置する、集落のタネがある島を広げ、青色と緑色の種族を集めよう。

集落の種族



人間たちが
何かを表現し
ようとしておる
ワシには
わからん





モニュメントのお言葉

僕、人の顔みたいな模様がついてるでしょ。これって、人間が巨人の真似をして作ったんじゃないのかな？
僕はね、よく●●●●●の目印に使われているんだ。きっと僕の周りにいるとハッピーな気持ちになれるからじゃない?
僕って、愛敬あるからさ。

トーテムポール

とーてむぽーる



モニュメントのお姿

◇ポイント◇

2色タイプの中では最も建設に時間がかかるモニュメント。穴あきと柱型のドルメンを建てて緑色と黄色種族の人口を増やしたあとに建てよう。

集落の種族





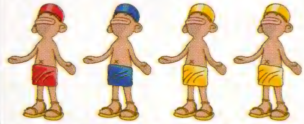
モニュメントのお言葉

ワシは石で作られた巨大なポールじゃ。てっぺんには傘のような骨組みが作られておる。きっとここに布を張って強い日差しから逃れようとしたんじゃろうな。でも、残念ながら布が調達出来ないようで、いつまでたっても骨組みのままじゃ。



木象（もくぞう）

集落の種族





モニュメントのお姿

◆ポイント◆

大きいので建築に時間がかかる。黄色種族はスペシャルボックスから出すなどして、できるだけスタート地点の近くで建てよう。

なんじゃこれは
ちかぞうの
人間にはまったく
おどろかされる
わい



モニュメントのお言葉

じゃじゃ〜ん。ボク、象の像なんだよ！　あははは……。
きっと、設計者がダジャレ好きだったんだろうね。ダジャレ好きに悪い人はいない。そんな事言ってたの誰じゃ？　なーんつって。僕の長〜いお鼻は子供たちの滑り台。みんなで仲良く遊んでくれると、僕とっても嬉しいよ。たまに逆さから登ってこようとする子もいるけど、成功した子はまだいないんだ。一番最初に成功した子にはご褒美に何かプレゼントしてあげたいな。



凱旋門 がいせんもん

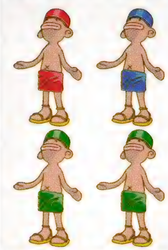
モニュメントのお姿

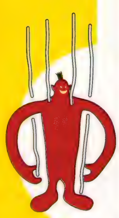


◆ポイント◆

緑色の種族を東の島から連れてきて、スタート地点周辺の海にある、集落のタネを浮上させよう。周囲が海なので火災の予防になるぞ。

集落の種族





めずらしい
建物じゃ
人間たちの
心が変化した
ようじゃ



モニュメントのお言葉

我が輩は立派な門である。青銅製なのである。そこらの建物とは格が違うのである。一緒にしないでくれたまえ。なんといっても青銅で出来ているのだからな。村人たちは、がんばってがんばって我が輩を作った。よくやった。しかし、我が輩の正体は門なんかじゃないのである。実は、足下の礎石をサクッと抜くと、アッと言う間に柱が崩れ落ち、重たい重たい上部の飾りが、猛烈なスピードで落ちる、といった仕掛けがあるのだ。実は、我が輩、ワナなのである。

コロシアム

ころしあむ



モニュメントのお姿

◆ポイント◆

黄色と緑色の種族を序盤でうまく増やせていれば、スタート地点の近くで集落を作り、山で囲むなどして災害を防ぐことを考えよう。

集落の種族



人間たちの娯楽のための建築物のようじゃな



モニュメントのお言葉

オレ、かっこいいじゃん。でっかいじゃん。だからオレ、目立つじゃん。自分で言うのも照れくさいけどな。
オレはコロシアム。建築されてた最初の頃は、スポーツ競技や格闘技の大会に使われていたんだけど、今では多目的なイベントに使われているんだ。最近ではある音楽家がコンサートを催したんだ。はっきり言って燃えたね。演奏者もお客も一体になって盛り上がったんだけど、実はオレが一番盛り上がってたんだよ！　そのバイブレーションがみんなに伝わったんだろう。つまり、オレ自身が盛り上がることがイベント成功の秘訣ってわけさ。これからも、がんばるよ！



ピラミッド

ぴらみっど

モニュメントのお姿

◆ポイント◆

3色タイプのモニュメントの中では最も大きく、建つまでの時間も他のものよりかかる。敷地に木を植え、人をかき集めて一気に建てよう。



集落の種族





モニュメントのお言葉

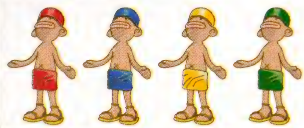
一体、何億個の石を積み上げて私は作られたのでしょう。途中まではしっかり数えてたんだけど、忘れちゃいました。とにかく途方もない数の巨石から成るこの私のシンプルかつ鋭角的な幾何学的フォルム、とくと御覧あれ。どこから見られても恥ずかしくないわ。さあ、さあ、もっとよく見てちょうだい！

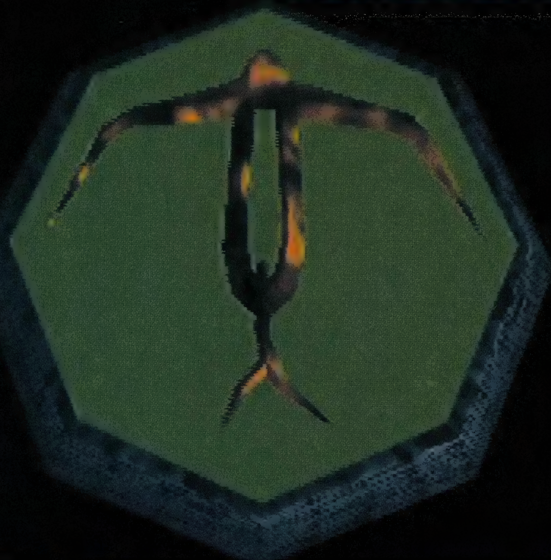


地上絵

ちじょうえ

集落の種族





モニュメントのお姿

◆ポイント◆

とにかく巨大なモニュメント。当然建築にも時間がかかる。災害を防ぐためにも、他のモニュメントと同時に建てるのは避けたほうが無難。

巨人を意識しておるようじゃ
なんとなくワシの顔のようじゃ…



モニュメントのお言葉

私、一体、なんなんでしょ。
自分でもよくわかりません。
でも、巨人を意識して作られたことだけは確か。巨人を招くためなのか、あるいは避けるためなのか。とにかくわからない。でも、意味深であることだけは確かね。それだけが、わたしの誇りなんです。



完全災害対策マニュアル
あの時こうしていれば……

突然襲いくる災害イベント。崩壊する家屋、中止されるモニュメント計画。そんなことになる前に、予防策をたてておこう。

火事
かじ

すべてを燃やしてしまう最も危険な災害

火事は荒れ地から発生し、いくつかが横並びになって、一定方向にどんどん進んでくる。

通り道にある木や建物は燃えてしまう。もちろん人間たちも焼け死んでしまう。恐ろしい災害だ。



大変だ！荒れ地から火事が発生したようだ



火事の炎に触れた物はすべて黒コゲになる



予防法 ～よぼうほう～

集落を水で囲もう

火事は水を越えられないので集落の周りに堀を作っておけばよい。火事は荒れ地から発生するので集落の周りの緑地を増やしておこう。



あらかじめ水で集落の周りを囲めば心配はない

発生後の処置 ～はっせいごのしょち～

火事が発生してしまったら、進行方向に先回りして水辺を作ろう。もし間に合わなければ、直接足で踏みつけて消火するしかない。



火事は水辺に到達すると自然に消滅する



足で踏めば消せるが、時間がかかってしまう

竜巻 たつまき



神への貢ぎ物を空に巻き上げる災害

竜巻は海から発生し、ゆっくりと集落に近づいてくる。竜巻に巻き込まれた家や木、人間は飛ばされる。壊れたり死んだりすることはないが、落下地点が段差などだと、建物は倒壊してしまう。



海で竜巻が発生。このままでは集落が危険

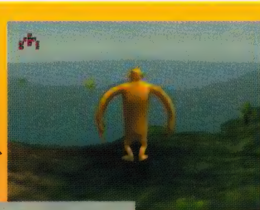


建物や人が飛ばされ、バラバラに飛び散る

予防法 ～よぼうほう～

海を埋め立てて竜巻の元を絶つ

竜巻は常に海から発生する。すなわち海を埋め立ててしまえば発生しない。しかし海を埋め立てると今度は火事の危険が増える。集落の周囲だけは細く水路を残そう。

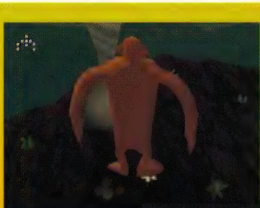


竜巻は海から発生する。と、いうことは？



要するに海を埋めてしまえばいいわけだ

発生後の処置 ～はっせいごのしょち～



竜巻発生！集落との間に回り込め



体当たりで進行を止めろ

竜巻が発生してしまったら、もう体当たりで止めるしかない。竜巻と集落の間に入ってタックルしよう。巨人が大きいほど、竜巻を押さえ込む力も大きくなる。

これ以上は進ませないぞ、ドスコイ！



集中豪雨 しゅうちゅうごうう

開発した土地をボコボコにする集中豪雨

集中豪雨は高い山が連なる山岳地帯から発生し、集落に近づいてくる。雨雲が通ったあとは、雨で地面が削りとられ、ボコボコの水溜まりになってしまう。建物が水に沈んだまましばらくたつと倒壊してしまうぞ。

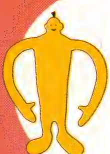


集中豪雨が発生。すごい勢いで雨が降る



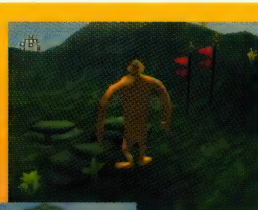
雨がせっかく整地した地面を削りとっていく

予防法 ～よぼうほう～



早めに山岳地帯を切り崩しておこう

集中豪雨は山岳地帯から発生する。すなわち、すべての山岳地帯を平たくしてしまうのが理想だが、時間がかかるので、集落の周辺だけでも平地にしておこう。

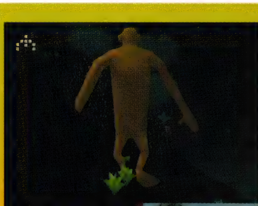


集落の裏手に高い山が。これは危険だ



「転ばぬ先のサゲ」。山をサゲておこう

発生後の処置 ～はっせいごのしょち～



大きくなっていれば頭突きが有効だ



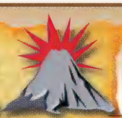
雨雲を消したあと、豪雨の傷跡を整地

大きくなって雨雲に頭突き

集中豪雨が発生してしまったら雨雲の下でジャンプして、頭を雲にぶつけよう。そうすれば雨雲は消え去る。巨人が大きくないと頭が届かず雨雲は消えないので注意。



噴火　ふんか



突然地面が盛り上がる

火山が噴火するとその地点がどんどん盛り上がる。周囲の地面も盛り上がり傾斜がきつくなるので、近くに集落があると、建物やモニュメントが倒壊してしまうのだ。



たとえ畑の中や海底でも火山は噴火してしまう

予防法 ～よぼうほう～



いきなり噴火する

火山は特に予防法といった予防法がない、最も厄介な災害イベントだ。

発生後の処置 ～はっせいごのしょち～

火山の噴火口に行き、サゲをし続ければやや被害を少なくできる。



サゲまくろう



変な顔の連中がうじゃうじゃ発生。ノーティだ！

ノーティ



木を盗む妬みの怪物

ノーティは人々の妬みが生んだ怪物だ。突然集落に大量発生し、両手で木を引き抜いて盗んでいこうとする。木を抜かれた地帯は荒れ地になり、そこにあった建物は崩壊する。

予防法 ～よぼうほう～



なかよくしておこう

ノーティは巨人を嫌う集落から発生する。巨人を愛する集落を増やせ。

発生後の処置 ～はっせいごのしょち～

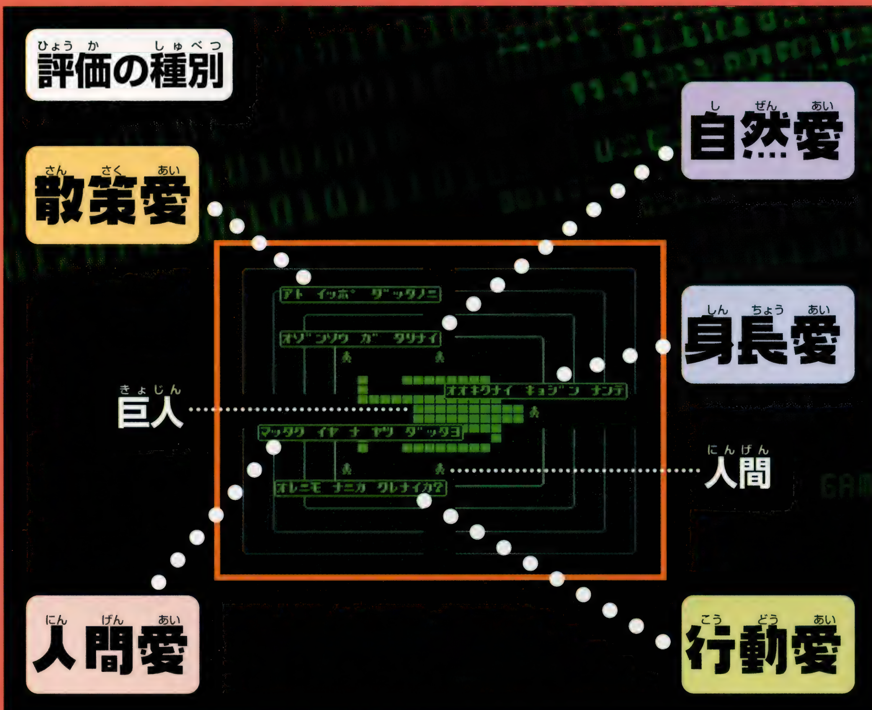
ノーティは水が苦手なので集落を水で囲むか、足で踏んづけよう。



どんどん踏み潰そう

人間たちの評価集

島の一日が終わると画面がドット絵になり、巨人の行動について人間たちが評価する。ここではその評価の一部を紹介するぞ。



行動愛についての評価例

コワレテル　コワレテル
オチツキ　ガ　アリマセン　デシタネ
ジョウシャ　ヒッスイ　ノ　コトワリ　ヲ　アラワス
ハタラク　ダケガ　ノウ　ジャナイノニ
トニカク　タイリョクダケ　ハ　アッタヨネ
サイゴウタカモリ　ガ　トモダチニ　ナリタガッテル
マエノメリ　デ　イキテタネ
アバヨ　オレタチノアコガレ・・・
オカゲ　デ　ヤルキ　ガ　ワイテキタヨ
ボク　コノ　ヒト　ダイスキサ！

人間愛についての評価例

マッタク　イヤ　ナ　ヤツ　ダッタヨ
ボウクン　ダネ
ニンゲン　ヲ　カエセ!!
ウラヤマ　ニ　コイヨ
イイヤツ　ダッタノカ　ワルイ　ヤツ　ダッタノカ・・・
ハイリョ　シテクレテイタ　ト　オモウ
ウチノムスメ　モラッテクレ
イイ　シゴト　シテマスネ
ノーベル　ヘイワショウ　ヲ　アゲタイ
スゴク　ワレワレ　ヲ　アイシテクレタ　アリガトウ

身長愛についての評価例

チイサナ　キョジン　デスナ
オオキクナイ　キョジン　ナンテ
テレビデ　ミルヨリ　チイサイナ・・・
フロッピー　イチマイ　ニ　オサマル　サイズ　ダ・・・
エ、キョジンノ　ハンシン?
オオモノ　ニモ　ホド　ガ　アルヨ
イヌモ　デンチュウト　マチガエテタヨ
カオマデ　イチマンコウネン　アルネ
コウクウシャシン　ニ　ウツルヨ　キット
クモ　ノ　ウエ　ニ　アタマ　ガ　アッタノネ

散策愛についての評価例

ゼンゼン　アルカナカッタ　ジャン!
サンポ　サキ　ハ　ヤミノナカ　ダッタ
シュタイセイ　ガ　ナイデスネ
ボクタチ　ハ　イツマデ　コノママ　ナンダロウ
ホウロウ　ノ　ジンセイ　ダッタミタイダ
ジャンプ　ノ　シスギデ　イカスイ　カイ?
イイアセ　カイテタネ
アシタカラ　オレモ　タビ　ニ　デヨウ
カレ　ハ　シンネン　ヲ　ツラヌケタノカナ?
タクサン　アルイタネ　オツカレサン

自然愛についての評価例

コンナ　タイラナトチ　ジャ　スキー　デキナイヨ
ダイチ　ニハ　ムカンシン　ナ　ヤツ　ダッタ
ジツゲンスル　ユメハ　ユメ　ジャナイ
モット　ジメン　ヲ　アイシテホシカッタ
シゼン　ノ　ホウソク　ヲ　ツカンデイタ
マ、アイツ　ニモ　イチリ　アル
チカクヘンドウ　マニア　ダネ
ワビ　ト　サビ　ガ　ワカルヤツ　ジャッタ
ノウリンスイサンダイジンショウ
アゲ　サゲ　ハコビ　ノ　ジンセイ　ダッタ　エライ!

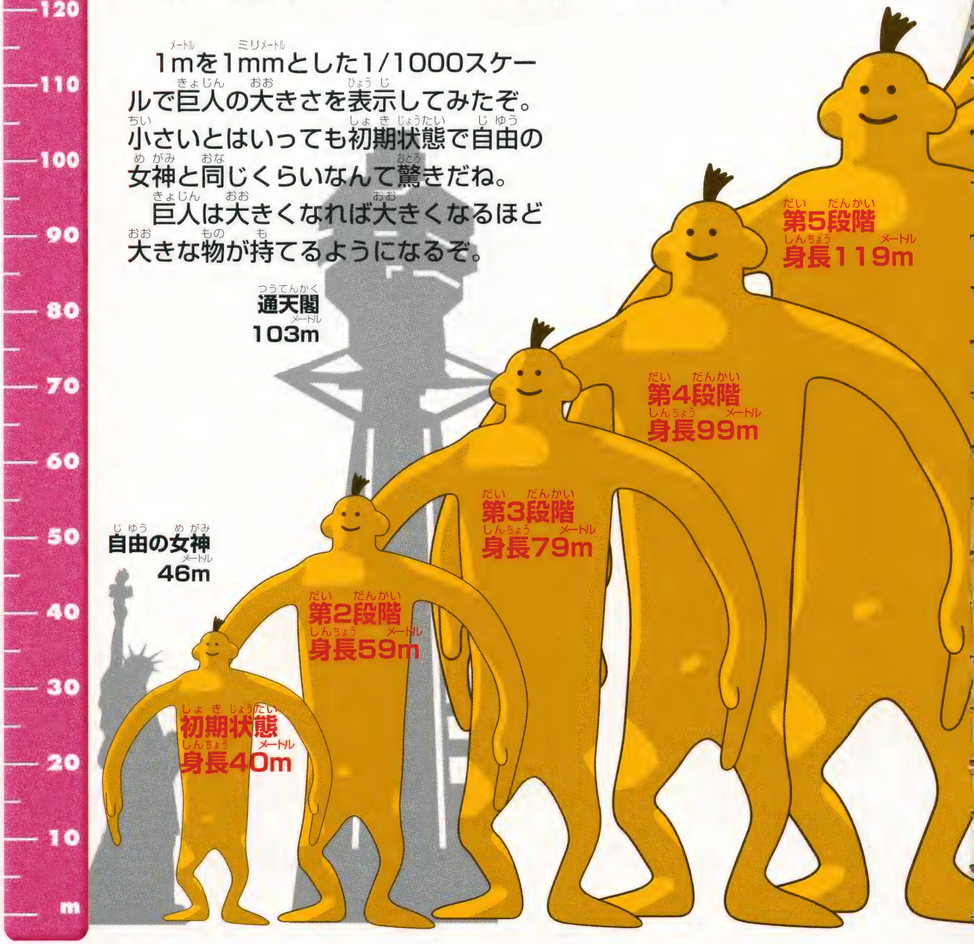


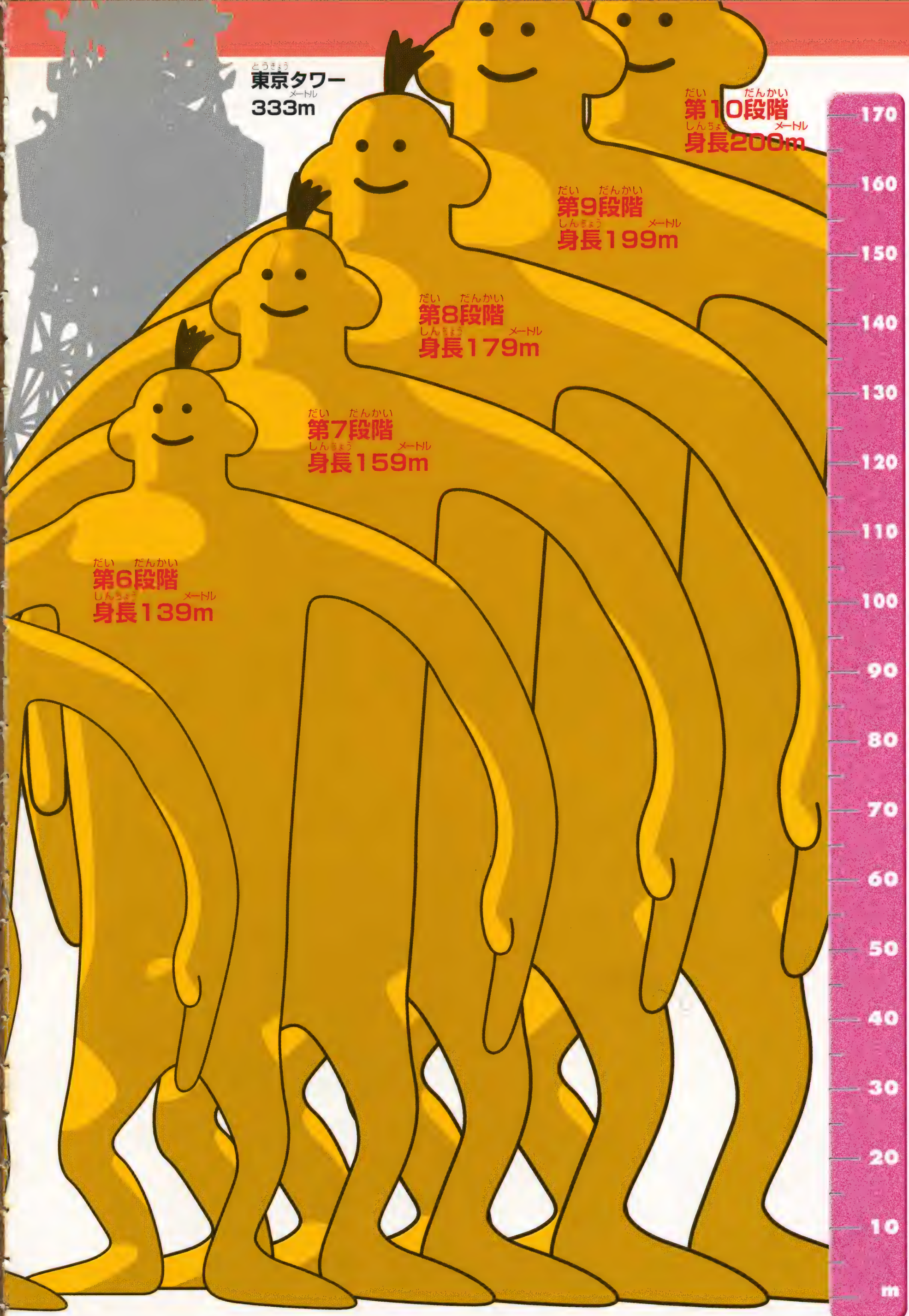
巨人の大きさ大研究!!

大きいから巨人。大きくなるからドシンだよね。ここでは巨人の大きさについて大研究してみたぞ。

1mを1mmとした1/1000スケールで巨人の大きさを表示してみたぞ。小さいとはいっても初期状態で自由の女神と同じくらいなんて驚きだね。

巨人は大きくなれば大きくなるほど大きな物が持てるようになるぞ。




東京タワー 333m
第10段階 身長200m
第9段階 身長199m
第8段階 身長179m
第7段階 身長159m
第6段階 身長139m
170
160
150
140
130
120
110
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
m

巨人の大きさと能力変化

初期状態→第2段階

「ちょっと大きくなったね」

初期状態でも人と木は持てる。建物では小さな2種類の畑や、いろいろな色がある小さな家を持つことができる。この段階ならば、まだ人を踏んづけることもない。人に優しい巨人だ。



それほど大きくない。基本的な物が持てるだけだ



もっとも基本的な小さな畑



この畑も初期状態で持てる



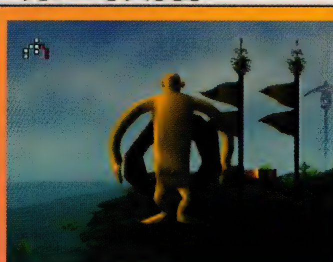
種族によって色違いになる家

第3段階→第4段階

「なかなか大きくなったね」

第３段階になると市場や高床式の家といった、少し大きな建物を持てるようになる。

しかしこの段階から人間を踏みつぶしてしまうようになる。注意が必要だ。



身長79m。ちなみに現在ゴジラの身長は55m。ビッグだ



けっこう広い市場。持てるぞ



4色ある高床式の家。持てる



こんな大きな畑も持てるのだ

第5段階→第6段階

「かなり大きくなったね」

第５段階からパラソルや鐘などの重い建物、軽めのモニュメント（４種のドルメン）が、第６段階から集会所、噴水、物見の塔、墓碑、モアイといった中型のモニュメントが持てるのだ。



身長１００ｍを越え、かなり大きくなった。まさに巨人だ



カラフルなパラソルが持てる



鐘などの高い建物も持てるぞ



ドルメンも持ち上がるのだ

第7段階→第8段階

「わぁ　大っきいな」

塀や見張り櫓、攻撃塔など、巨人が人間に嫌われているとできるような、やや穏やかでない建物を持ち上げることができる。

また、トーテムポール、木象、凱旋門、コロシアムなどのかなり大きなモニュメントを持つことができる。モニュメントを移動できれば、建築計画に幅がでるぞ。



巨人の侵入を防ぐため？の塀も持てる



凱旋門も持ち上げることができるのだ

第9段階→第10段階

「わぁ　すごい……！」

ついに最大の大きさになる巨人。身長は200m近くなり、ピラミッドや地上絵といった、画面に入りきれないほどの超巨大なモニュメントを持ち上げ、運ぶことが可能となる。

歩くスピードも速くなり、足元も見づらいので、注意してないとすぐに人間を踏んでしまうぞ。



巨大なピラミッドだが、この通り



地上絵だって持ち上げることが可能だ



ソドルの巨人Q&A

キューあんどエー

何、どうしてもわからんことがあると？　ウーム、そうじゃな。
それではワシの知っていることをいくつか教えるとするかの。

Q モニュメントを作った集落では
もうモニュメントを作れないの？

A **モニュメントを壊さなければ
新しいモニュメントは作れんのじゃ**



モニュメントを建てたいのに1度建てると建ててくれない

モニュメント完成後の集落では基本的にモニュメントを壊さなければモニュメントを作ることはできない。
しかし建設中のモニュメントなら、引き抜いて場所を移せば新しいモニュメントを計画する。これを利用したのが61ページのテクニックだ。



かといって建てたモニュメントを壊すのも、もったいない



建設中のモニュメントなら作り放題だ。これを利用しよう

Q 建物の種類もモニュメントと同様に種族によって変化するの？

A いや、実は建物は種族ではなく、集落の場所で決まっているんじゃ

人間たちが建てるモニュメント以外の建物は、実は集落（集落のタネ）の位置であらかじめ決まっているのだ。

また、巨人に対する人間の好感度で変化するタイプの建物もある。いろいろ試してみよう。



あれ？　前に建てた時は花畑だったのに……



場所によってはかなりレアな建物もあるぞ

Q モニュメント建築が途中で止まってしまいます。なぜですか？

A 建築中のモニュメントの敷地に問題があるんじゃないかのう

モニュメント建築がうまくいかないのにはいくつか理由がある。①敷地に段差がある。②敷地に木が足りない（荒れ地の部分がある）。③建築に従事する人間の数が少ない。以上の点についてチェックしてほしい。



敷地に段差があればモニュメントはできない

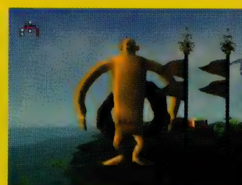


人間はよく逃げる。連れ戻して働かせよう

Q 集落に立つ旗にはどんな意味があるのですか？

A 集落の種族と発展度を表すのじゃが、実は他の使い方もあるのじゃ

旗の色は集落の種族を、数は基本的には集落の発展度を表している。しかし、旗には隠された意味がある。実は、旗は時間により一定の方向になびくのだ。これをうまく利用すれば旗を時計や方位磁石として利用することができるぞ。



朝、旗は東の方向を向いている



正午には北を向く。日時計の感覚だ

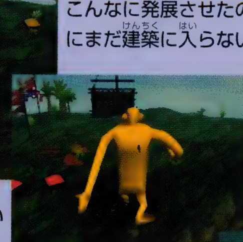
Q 集落をかなり発展させてもモニュメント計画が発動しません

A モニュメント計画発動の時期は集落の規模に関係しているようじゃ

どのくらい集落が発展すればモニュメント計画が発動するかは、集落（のタネ）の場所によってある程度決められている。つまりモニュメント建築に入りやすい集落と入りにくい集落があるということだ。いろいろ試してみよう。



こんなに発展させたのにまだ建築に入らない



この集落ではあっという間に建築に入った

Q 地形を思い通りに作り変えるコツを教えてください

A 破壊の巨人のパワーを利用するといいじゃろう

ヘイト巨人のアゲ・サゲはラブ巨人のそれよりも速い。人のいない土地を整地するときに使おう。



ヘイト巨人はラブ巨人より、パワーは強い

Q 木は種類によって効果に違いがありますか？

A 木は3種類あるが、大した違いはないようじゃ

木には3つの種類があるが、能力に大した違いはない。ちなみに枯れかけた木も能力の差はない。



どの種類も緑地効果はほとんど変わらない

Q ボックスは大きいほど中身が多いのですか？

A ボックスの大きさは中身には関係ないようじゃ

ボックスが大きいと、巨人が大きくないと開けられないが、中身に変化はない。



大きいボックスのほうが損なのかもしれない

Q モニュメントを全部建てると何が起こるの？

A 口にするのも恐ろしい。自らの目で確かめるのじゃ

Q ヘンポ視点の「ヘンポ」っていったい何なの？

A ヘソと何かの中間のものらしいのう。何じゃろうか？

巨人のドシン1 ハイパーテクニック

ここでは編集部が編み出した「巨人のドシン1」のハイパーテクニックを伝授するぞ。「ドシン1」を極めたい人はぜひ読んでほしい。

簡単に身長MAXになる方法

その1：無限植樹法

人間が木を要求してきたら矢印の所に木を植える。人間たちがハートを出した瞬間に木を引き抜き、再び植える。さらにハートを出すので引き抜き植える。これを繰り返そう。



人間たちは同じ木であることに気がつかない



←木を植えるとハートを出す



←今だ、素早く木を引き抜く



連続ハートゲット！

←引き抜いてすぐ木を放そう

その2：眼前変身法

眼の前でヘイト巨人からラブ巨人に変身すると人間たちはハートを出す。その後距離をおいてヘイト巨人に変身し、戻って人間たちの前でラブ巨人に変身する。これを繰り返す。



変身を目撃して人間たちは感動する？



←眼の前で変身してハート吸収



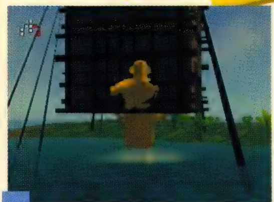
←少し離れて元の姿に戻る



一気に巨大化！

←戻って眼の前で変身する

モニュメント保存法で楽々モニュメント制覇



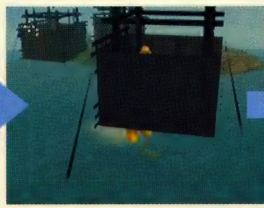
⬆モニュメント計画後、骨組みを引き抜いて保存



⬆先の集落に別の種族を混ぜ、別のモニュメントを計画させる

モニュメント保存法

モニュメント完成後の集落ではモニュメントは計画されない。しかしモニュメント建設中の骨組みを持ち込めば、住民はあとを引き継いでモニュメントを完成させる。すなわち、モニュメント計画後、骨組みを引き抜いて別の場所で保存し、好きな時にモニュメントを完成させることができるのだ。これを利用しない手はないぞ。



⬆人口の多い集落（完成用）にモニュメントの骨組みを移動

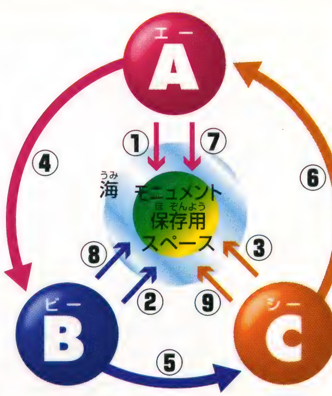


⬆このモニュメント完成用集落だけを災害から守ればいいのだ



モニュメントは計画的に

モニュメント保存法を利用した建設計画の一例を紹介しよう。Aは赤、Bは青、Cは黄の集落。中央は保存用スペース。①②③まず赤、青、黄の単色モニュメントの骨組みを保存。④⑤⑥赤を青、青を黄、黄を赤の集落に混ぜる。⑦⑧⑨2色モニュメントの骨組みを保存。後は好きな集落に骨組みを持ち込んで完成させよう。



世界の巨人伝説 その3

物語の巨人

巨人は世界中のいろいろな物語の中にも登場している。例えばイギリスの民話を元にした童話『ジャックと豆の木』にも巨人が登場する。

貧乏な少年、ジャックは大事な牛と交換に魔法のマメを手に入れる。マメはひと晩で大きな木に成長し、木を登ったジャックは雲の上に巨大な屋敷を発見する。

屋敷には人を食う恐ろしい巨人が財宝と共に住んでいた。ジャックは金の卵を産むめんどりや金貨を盗み出す。しかし、魔法の竪琴を盗もうとしていて、見つかってしまい、追いかけられる。ジャックはマメの木を斬り倒し、巨人は落下して死ぬ。

このように物語の中の巨人は、多くの場合、人間に害を及ぼす恐ろしい存在としてえがかれている。

しかし、18世紀にスウィフトが著した『ガリヴァー旅行記』では、巨人は少し違った役割をはたす。

船乗りである主人公、ガリヴァーが、漂流の末、小人たちが住むリリパット国や、巨人たちが住むブロブディンナグ国に流れ着くエピソード



は有名だろう。ガリヴァーはリリパット国では巨人として恐れられたが、ブロブディンナグ国では小人として扱われてしまうのだ。

ガリヴァーはその後、馬たちが人間を支配している国や、空を飛ぶ島、黄金の国（日本といわれている）など、様々な国を訪れていく。

『ガリヴァー旅行記』で、スウィフトは、ガリヴァーと小人や巨人といった異境の人種たちとの出会いを通じて、世界にはいろいろな考えかたがあり、どんな物事も見る人の立場によって、価値が変わってしまうということを示している。そこには現代の社会にも通用するするどい風刺が隠されているのだ。





Doshin The Giant 1

私（わたし）とドシン。

★ビ★ッ★ク★リ★!!★

ド巨人新記録

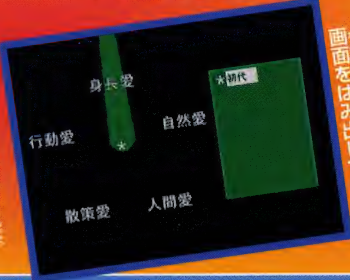
ここでは編集部が巨人の限界に挑戦した新記録の数々と、その記録の出しかたを紹介するぞ。君のドシンはどんな記録を出せるかな?

レコード record.1 身長愛の巨人

身長を伸ばすにはとにかくハートを集めるにつきるが、今回はあえて楽園をまわって自然の力を吸収し、大きくなってみた。



楽園を使えば、簡単に身長愛だけを増やすことが可能



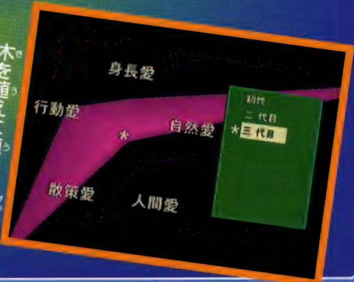
見よ、この身長愛の長さ。画面をはみ出してしまった

レコード record.2 自然愛の巨人

木を植え替えて、緑地を増やしたり、木が入ったボックスを探して木を出したりすると、自然愛のパラメータが上がるのだ。



この自然愛の高さを見よ。島中を緑色に染めよう



木を植えに植えた結果、自然愛が画面からあふれた

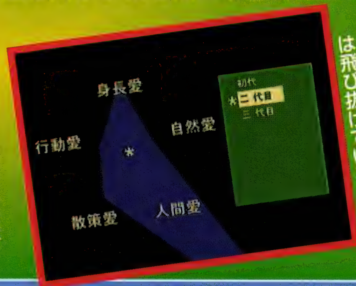


record.3 人間愛の巨人

人間を喜ばせてハートを集める。身長愛を増やさずに人間愛だけを増やそうと思ったら、ドクロのボックスでハート量を調節しよう。



人間愛だけを増やすため、ドクロのボックスを使用



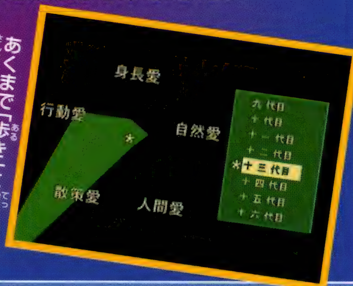
身長愛は普通だが、人間愛は飛び抜けている

record.4 散策愛の巨人

散策愛を上げるにはとにかく歩く。それも同じ所をグルグルまわるよりは、あちこち遠くまで出かけたほうがいいようだ。



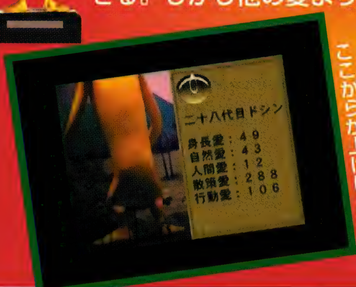
歩くだけでなく、地形をいじったので行動愛も高い



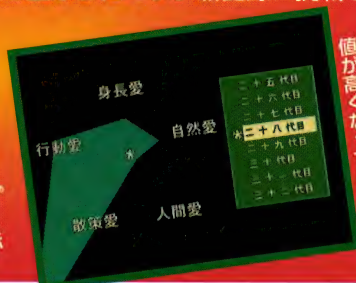
あくまで「歩き」に徹すれば、散策愛だけを上げられる

record.5 行動愛の巨人

行動愛は地面のアゲ・サゲや、ジャンプなどの行動をとれば増やせる。しかし他の愛より数値は上がりにくい。新記録に挑戦しよう。



なんとかここまで上げたがここからが上げにくい



どうしても散策愛のほうが値が高くなってしまう

おもいで写真館

巨人のゆ

「巨人のドシン1」は、いつでも写真を撮ってアルバムに残せる機能がある。ここでは編集部が撮った名作の数々を紹介するぞ。



NNNNN

どこでも眠る男

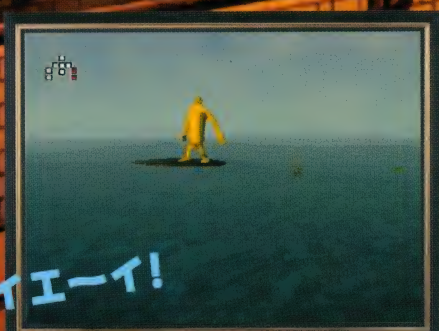
♥辛い姿勢なのに、気持ちよさそうな寝顔が印象的な作品

よしよし。



コレクタードシン

♥ボックスをぶつけないように集めるのは難しいんだぞ



イエーイ!

サーファードシン

♥波はないので乗るのは簡単。これがほんとの丘サーファー

わっぱ

愛（あい）





う○ちの中からこんにちは

♥目覚めると、何かが体の上に。突き破って出ると……！



お掃除たいへん

♥はっ！　気がつけばドルメンを世界の果てに……。なぜだ？



ハンドパワーです

♥頭の後ろの輪が非常に神々しさを演出しております

だねえ。

りっぱ憎(ぞう)だねぇ。



スターボウリング!

実(じつ)はこんな遊(あそ)びかたもあった! ドシンって奥(おく)が深(ふか)いね



ストライク!

見事(みごと)ストライク! でもレーンがメチャクチャ……



フルーツバスケット

よく見(み)ると、こいつら何(なに)やってんだ……?

やっ

よし
よし。



今夜はバーベキューよ!

よく焼けました。でもあんまりうまそうじゃないね



どこかで見たような……

こんな島を作ってみたよ。ちなみに12時間かかりました……



「憎」の城

よっ、イイ男。憎いねー!



シェー!

解説しよう。これは昔流行ったギャグのポーズだ

たね。

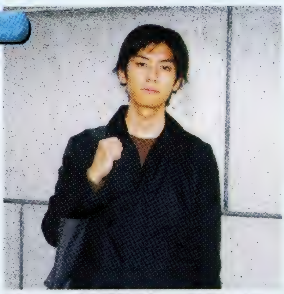
私のドシン体験



街角でゲットしたいろいろな人たちに「巨人のドシン1」をプレイしてもらったぞ。みんな一体どんな遊びかたをするのかな？

大学生

中村　潮クン（22歳）の場合



潮クンは中央大学の2年生。趣味はサッカーで浦和レッズのファン。好きなタイプは広末涼子

育てるのが楽しいね

人間たちの要求にしたがい、木を植えまくってハートを集めまくる潮クン。巨人はみるみるうちに大きくなる。

「大きくなった時のナレーションがナイス。なんかエッチ（笑）」

すぐに平積み型ドルメンを完成させる。

「育てる楽しみがあるね。もっといろいろなモニュメントを作ってみたいな」



「このアゲ・サゲするときの手の動き、かなりイイね」



「次は走ったり、口から火を吹いたりできないかな」



集落育てにハマったために人間愛と身長愛が高い。散策愛は低め

女子高生 杉山智恵チャン（17歳）の場合



最近気になることは卒業できるかどうか（笑）。ゲーム好きで今は「上海」にはまっている

「なんか動かすの難しぃー」

人間のアイコンを見て木を植えようとする智恵チャン。が、うまく木が持てない。どうやら3Dスティックに慣れていないようだ。

しかしすぐに操作を覚え、順調に集落を発展させていく。さすがにゲーム好きというだけのことはあったのだが……。



「この巨人って、なんかシンプルでカワイイね」



「怒って破壊しまくってるとなんかスーッとする」と過激な発言

突如豹変！　大暴れ

「ウーン。この子たち、ちょっとワガママ」ヘイト巨人に変身するなり、いきなり集落を壊し始めた智恵チャン。逃げまどう人間たち。

最初の島で破壊の限りを尽くした巨人は、延々南に歩き、世界の果てまでやってきた。

「ここ落ちるとどうなんの？　アッ！」

哀れ巨人は世界の果てにダイブ。ドジだ。

「せつなー。でも落ちてく姿がカワイイ♥」



「面白いケド、ずーっとやってたらあきそう」との辛口のコメント



世界の果てに落ちてしまったので巨人のデータは残らずじまい

私とドシン。



私のドシン体験

親子　北野恵三サン（36歳）北野耕介クン（6歳）の場合



パパのお仕事はタクシーの運転手さん。耕介クンはウッチャンナンチャンの大ファン

「いちばん高い山を作るぞ」

『ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ』でいつも遊んでいるという耕介クン。慣れたもので、巨人を思うがままに動かしていく。ひと通りの動作をしたあと、海の中に入り、地面をアゲはじめた。

「すごく高い山を作るの」

そのまま大きな大きな山を作ってしまった。



すごい大きな山を作ろうとする耕介クン。地形作りに熱中していた

パパも熱中

こんどはモニュメント作りを始めた耕介クン。後ろで見ていた恵三さんも興味しんしん。

「耕介、ちょっとパパにもやらせてよ」

コントローラを持ったはいいが、うまく木を持てない。耕介クンが操作を教える。

「うーんこれは、なるほど。ドクロを集めてもいいわけだ。なるほどなるほど……」

すでにハマっている恵三さんだった。



恵三さんはモニュメント作りに挑戦。しかしうまくいかない



ずっと地形をいじっていたせいか、行動愛と散策愛が高めの巨人



「すごいおもしろい。でも赤い巨人はこわい」との弁



だんだん熱中してきたパパ。つまらなそうな耕介クン

外国人

Milly Lourentサン（25歳）の場合



日本語ペラペラのフランス人。貿易関係の仕事をしている。好きなタレントは飯島愛

「神様になった気分」

始めてすぐ海の中にズブズブ入っていき、島をいくつも作り始めたLourentさん。今度はもともとあった島をサゲながら歩き、そのほとんどを沈めてしまった。

「世界を自由に変えられていい気分。まるで神様になったみたいだね」



まるで、映画「十戒」のように海を割って道を作っていく



人間たちを海に投げ込んだ時の反応が、いたく気に入ったらしい

「ドシンは世界に通用するね」

やっと人間たちの世話を始めたと思ったら、今度は人間を海に投げ込んでは大笑い。最後には家を海に投げ込んでしまった。

「自由で制約がないのがいい。欧米ではスピード感のあるゲームの方が人気があるけど、このゲームならヨーロッパの子供たちにも受け入れられると思うね。洗練されていて、他のゲームにない品質を持ってると思うよ」



「メチャクチャ面白い。何時間やってもあきないよ」

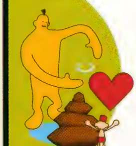


「何をやっても自由だからのめり込んじゃうね」

私のドシン



散策愛は高いが、人間への度重なるいたずらのせいで人間愛は低い……



妊婦 いずみサン（26歳）の場合



主婦。現在妊娠9か月。出産準備に、胎教にと忙しい毎日

「ドシンは胎教にいいかも」

いずみサンは妊娠中ということで、特別に自宅でプレイしていただいた。

しばらく人間を世話してハートを集めたり、海を盛り上げたりしていたのだが、そのうちヘイト巨人で暴れ始めた。

「気持ちが優しくなる。音楽もゆったりしてて胎教にいいかもね」との弁。本当かな？



「幼児体型に似ているね」



人間愛がやや高い以外は、総じてパラメータ値の低い巨人

ゲーマー トムスク7サン（25歳）の場合



攻略歴6年のベテラン。得意ジャンルは格闘物

「面白いけど攻略は大変」

仕事が仕事だけに慣れたものだ。あっという間に巨人を大きくするコツを見つけだし、次々にモニュメントを完成させていく。

「面白いことは面白いですよ。でもスローだから眠くなって大変。ランダム要素も多いから仕事として攻略するのは大変でしょうね」

「個人的には好きですよ」との弁。



最初から全部海を埋め始める



すべてのパラメータが高い値を出している。特にこの行動愛はすごい！

サラリーマン

石神光彦サン（26歳）の場合

某外資系証券会社の営業マン。ゲームはＳＬＧをたしなむ程度

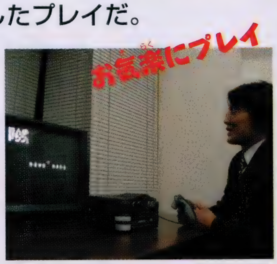


「ドシンに癒されました」

少し操作に慣れるのに時間がかかったが、基本的には人間たちの世話をして集落を発展させていく。巨人もハートを集めてどんどん大きくなる。安定したプレイだ。

「大きくなるとよく人を踏むけど、それもいいかな」と、好意的。

「面白いです。プレイしながら寝てしまいたいですね」



「押しつけがましくないです」



人間愛と身長愛が高い。散策愛も高く、バランスのとれた能力だ

パチプロ

森藤正治サン（26歳）の場合

専門誌に連載を持つパチンコライター。ギャンブルに生きる男



「もっとスピード感が欲しい」

最初は山を潰したり海を盛り上げたりして楽しんでいたが、途中でヘイト巨人になって暴れるという遊びを覚え、集落を発展させては壊すというプレイを繰り返す。

「もっとスピード感が欲しいよね。操作も面倒。でも集落を壊すのは楽しいかな。クセになるね」



「普段のんびりしてないからリズムが合わないかな」



「ハッキリした目的がないというのはつらいね」



人間愛の値は最低値を記録しているが、行動愛、身長愛はかなり高い



巨人を作った人たちへの素朴な質問



どうしてこんな不思議なゲームができたのかな？
このゲームを生み出した制作集団、「パーラム」に質問してみたぞ！

Q なぜ巨人のゲームを作ろうと思ったのですか？

A なりたいものランキングで1番だったから。ちなみに2番は透明人間。3番は野良犬。4番は看護婦。5番は裁判官。6番は火星探検隊員。7番はゲームクリエイター。8番は指揮者。9番はラルクのメンバー。

Q とてもポップでユーモラスな巨人のデザインですが、どうしてこういう形になったのですか？



A 最初は民話に出てくる大男のイメージだったのですが、巨人はどんどん巨大化するので服が破れてしまいます。そうすると恥部が露になってしまい、それはとても見苦しいのではないだろうか？と考え、1年くらいかかって、現在の姿になりました。

Q 「思い出アルバム」はなぜ銭湯なのですか？

A 銭湯の壁にあるヤシの木がとてもよかったので。

Q 「世界の果て」や、巨人が入滅した後の人間たちのコメントなど、ゲーム中にブラックジョークが隠されていますね。

A そういうことには命懸けですから。

Q 開発中に苦労した点はありますか？

A 苦労、苦労、苦労の連続。あまりにも苦労しすぎて忘れちゃいました。だから、苦労しなかったのと一緒ですね。つまり、楽勝ですよ！

Q 「ここを見て欲しい」という所がありますか？

A ヘンポ。

Q 浅野達彦さんに音楽をお願いするとき、どんな指示を出されましたか？

A 浅野さんの音楽をたくさん聴きたかったので、お願いしました。だから、でき上がってくる曲は全部オッケー。サントラができたので目標は達成しました。つまり、浅野さんのレコードが欲しかったからお願いしたというわけ。

Q 緒川たまきさんや相馬剛三さんに声の出演をお願いした理由を教えてください。

A 映画『静かな生活』での緒川さんの演技が印象的で、ぜひお願いしたいと思っていました。ラブ巨人とヘイト巨人での声色の絶妙な使い分けにゾクゾクしました。ソドルのキャスティングには悩みました。40人くらいの役者さん達のデモテープを聞いたのですが、相馬さんは巨人の民話を朗読していたので、運命的なものを感じ即決しました。結果は大成功。

Q アフレコ時の面白いエピソードはありませんか？

A ゲームの制作と並行して録音したので、役者さん達は原稿だけで演技することになってしまいました。なのに、合体したら見事にはまっていて、まるで10万ピースのジグゾーパズルを完成させたような快感が腰から脊髄にかけて走りました。

Q 『巨人のドシン1』を発想する元となった作品は何かありますか？

A 『ポピュラス』の地面をアゲサゲするダイナミズムと『スーパーマリオ』のリアルな身体感覚。その融合を目指しました。

Q すでに発表されている『巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合』(仮)や『巨人のドシン・ブラックORホワイト』といった次回作の構想について少し教えてください。

A 『巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合』(仮)の制作は順調です。しかもノリノリです。来春には完成しちゃうかも!? 囚われの身になってしまったドシンをチビッコ達ががんばって解放するという、タイトルそのままの内容です。あと、イジェクトボタンを連打するので、人差し指を鍛えて待っていて下さい。親指でもいいです。『ブラックORホワイト』についてはインフラ（媒体）などの問題があり、現時点では白紙になってしまいました。ただアイディアはとても魅力的なので、いずれ何らかの方法で実現したいと考えてます。もしかしたらゲームじゃないかも?!

象とたわむれている？「バーラム」のスタッフたち。写真左から柴田賀盆さん、八木澤知彦さん、飯田和敏さん、榑林隆夫さん、岩崎ヒロミチさん、リリーフ 佐々木真一さん

Photography by Masuyama



Message メッセージ バーラムからドシンを好きになってくれた人たちへ……

飯田和敏
（ディレクション）

げんきですか？　よくたべて、よくねて、よくおべんきょうして、よくあそんでくださいね。そうしたらきょじんのドシンみたいにでっかくなれるかもしれないぞ。でっかくなったらなにがしたいですか？　ぼくは東京タワーのてっぺんにのぼりたい。みはらしがよくて、さぞかしきもちがいいだろう。ヘンポ!!

柴田賀盆
（ゲームデザイン）

今は小さいかもしれない人へ。10年くらいたって、大きくなったら思い出して、押し入れから『巨人のドシン』を引っ張りだして、ＴＶにつなげてやってみてください（メンドいでしょうけど）。きっと、小さかった頃とは違う発見ができると思いますよ。

榑林隆夫
（グラフィック）

僕が小学生だったころ、家の周りは空き地だらけでした。
雨が降ると、そこは一面の水溜まり。
そこで僕は一日中遊んでました。
新しい穴を掘って、川を作ったり、石をたくさん集めて島をつくったり、その島に草を植えたり、アリやトカゲを放したり。
とても楽しかったんです。
でも今、空き地って少ないですよね。
だから作りました。とってもひろーい空き地です。

岩崎ヒロミチ
（グラフィック：キャラクター＆建築デザイン）

僕は主に島の住民達や建物、案内役のソドルじいさんを作りました。
巨人から見ればとても小さなバルド島の住民達ですが、よく見てみると畑を耕したり釣りをしたり、はたまた大きなモニュメントを建てたりとなかなかの行動派なのです。
皆さんも巨人になって彼らと一緒に南の島の一日を楽しんで下さい。



八木澤知彦
（メインプログラム・ゲームシステムデザイン）

時間とお金をかけたゲームなら上手く出来てて当然。マネなら誰でもできるし、多少手を加えたとて大して頭は使わない。だから、そうではない環境・意識で、オリジナリティ溢れるテーマを追究し、意味ありげなエピソードをきっかけに、如何なる苦労も厭わず、自分を信じて制作に励み、想いを込めて作り上げたこのゲームで、皆様にあるメッセージを伝えたい…的な観点で遊んだり語ったりしないで下さい。純粋に楽しめるようになってます。



クリエイター集団バーラム。この型破りで自由な雰囲気の中から『巨人のドシン』が生まれたのだ

巨人の日記帳

きょじんのにっきちょう

プレイしてない間も、バルド島では着々と時間が流れている。
次にプレイする時のために日記をつけよう。右ページをコピーして使ってね。


記入例

巨人の日記帳

バルド暦 2日 天気（竜巻）

何もいなかった
青赤モニュメント計画中
みどりの人がいっぱい
うめたてた
うくち

モニュメントファイル

赤（完成 うくち みかんやつ）	青	黄	緑（つくりかけ）
赤青（つくりかけ）	赤黄	赤緑	青黄
青緑	黄緑	赤青黄	赤青緑
赤黄緑	青黄緑	赤青黄緑	?

巨人と島の記録（きょじんとしまのきろく）

【巨人】きょじん	
身長（しんちょう）	179 m
♡の数（ハートのかず）	108 個
ドクロの数（ドクロのかず）	22 個
ふんづけた人の数	4 人
歩数	1028 歩
【バルド島】バルドとう	
人口（じんこう）	51 人
陸面積（りくめんせき）	220 ha
海面積（うみめんせき）	1444 ha
あれちめんせき	147 ha

【巨人メモ】今日は人をちょっとふみすぎたと思う。次はマップの西の方に行ってみようかな。

バルド島マップ
地形を変えた所なども書き込んでいこう

モニュメントファイル
作ったモニュメントをチェックしよう

巨人と島の記録
現在のデータや新記録を記録しておこう

巨人メモ
気になったことや意気込みを書き込もう

巨人の日記帳（きょじんのにっきちょう）

バルド暦（れき）　日（にち）　天気（てんき）（　　　）





モニュメントファイル

赤（あか）	青（あお）	黄（き）	緑（みどり）
赤青（あか あお）	赤黄（あか き）	赤緑（あか みどり）	青黄（あお き）
青緑（あお みどり）	黄緑（き みどり）	赤青黄（あか あお き）	赤青緑（あか あお みどり）
赤黄緑（あか き みどり）	青黄緑（あお き みどり）	赤青黄緑（あか あお き みどり）	？

巨人と島の記録（きょじんとしまのきろく）

【巨人】きょじん

身長（しんちょう）　m（メートル）

♡の数（ハートのかず）　個

💀の数（ドクロのかず）　個

【バルド島】バルドとう

人口（じんこう）　人（にん）

陸面積（りくめんせき）　ha（ヘクタール）

海面積（うみめんせき）　ha（ヘクタール）

【巨人（きょじん）メモ】

Param(Marigul)公認
巨人のドシン1
攻略ガイドブック



編集・構成・文 春田飄々斎（Team一領具足）
本文デザイン YUMEX
池田暁子
ゲームプレイ 鶴巻庁（Team一領具足）
イラスト協力 Nendo garaphixxx
カバーデザイン 小山力也（ケンコングラフィック）

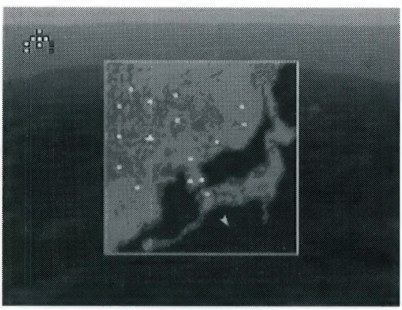
担当編集 大塚訓章

2000年1月27日初版第1刷発行

発行人●高橋恭
編集人●池山一二
発行所●株式会社ティーツー出版
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
電話 03-3370-3061（営業）
03-3370-2361（編集）
FAX 03-3370-2419
印刷●共同印刷株式会社

ISBN4-88749-044-5 C0376

バルド島のくわしい地図を載せてしまった
15のモニュメントは、こーして作るらしい
災害に備えよう……べつにいいけど……
制作集団「Param」になんとなく聞いてみた





肉体を持たぬワシが肉体を持つ人間たちの問いかけに答えるのもおもしろい……かの?

ティーツー出版の攻略ガイドブック



マリオパーティ2
攻略ガイドブック
★A5判／定価850円（税別）



ファイアーエムブレム
トラキア776
攻略ガイドブック
★A5判／定価950円（税別）

品切れの場合は、お近くの書店にご注文ください。

ISBN4-88749-044-5

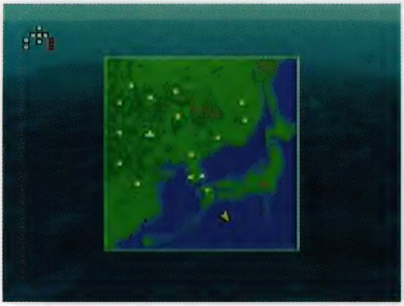
C0376 ¥950E

9784887490444

1920376009508

定価:本体950円(税別)
株式会社ティーツー出版

バルド島のくわしい地図を載せてしまった
15のモニュメントは、こーして作るらしい
災害に備えよう……べつにいいけど……
制作集団「Pāram」になんとなく聞いてみた





肉体を持たぬワシが肉体を持つ人間たちの問いかけに答えるのもおもしろい……かの?

64DD™

巨人のドシン1

攻略ガイドブック

T2出版

定価:本体950円(税別)
ISBN4-88749-044-5 C0376 ¥950E
巨人のドシン1 攻略ガイドブック
ティーツー出版
東京都中野区本町三-二八-一九
(電話)〇三-三三七〇-三〇六一
売上 月 日

貴店名

ティーツー出版

注文カード

貴店名

部数 冊

ティーツー出版

東京都中野区本町三-二八-一九
(電話)〇三-三三七〇-三〇六一

巨人のドシン1
攻略ガイドブック

ISBN4-88749-044-5 C0376 ¥950E

定価:本体950円(税別)

注文 月 日

64DD™

巨人のドシン1 攻略ガイドブック

T2出版